90-TALETS DATORTIDNING FÖR ALLA AMIGA-ÄGARE

DATOR magazin

9 NOV – 22 NOV 1994
NR 20 ● ÅRGÅNG 9
PRIS 24:50 kr (inklusive moms)
Norge 34:50 kr ● Finland 22 FMK

Testa dig:
Är du av det rätta virket för att programmera?

IT-festivalen:
Här visas infobahn för allmänheten

Spelet där **brott lönar sig**



The Clue!



Programmera med Amiga E

Följ med i Workbench-skolan



Prenumerationsservice:

Titel Data AB
112 86 Stockholm
Tel: 08-652 43 00
Vardagar klockan 08.30-12.00, 13.00-16.30

Prenumerationspriser:

Sverige och Norden:
Helår (22 nr) 380 kr
Halvår (11 år) 195 kr
Korttid (7 nr) 128 kr
För prenumeration utanför Norden tillkommer kostnad för flygfrakt

Redaktion:

Postadress: 112 85 Stockholm
Besöksadress: Industrigatan 2A
Tel: 08-692 01 40
Fax: 08-650 97 05 (redaktionen)
BBS: 08-654 99 50, 08-654 61 18, 08-654 99 62

Chefredaktör & ansvarig utgivare:
Christer Rindeblad
Redaktionschef:
Per-Otto Lekare
Redigering:
Lars Zernell
Daniel Törnqvist
Erik Oskarsson
Testredaktör:
Peter Kerschbaumer
Spelredaktör:
Ove Kaufeldt
Sekreterare:
Jenny Flodén
Praktikant:
Ioana Diaconescu

Medarbetare i detta nummer

Christian Almgren, Derek Dela Fuente, Jesper Almén, Jonas Hallman, Mac Larsson, Niklas Lindholm, Anders Reuterswärd, Dan Santos, Jonas Elfström, Birgitta Geissmann, Göran Fröjd, Magnus Lindberg

Utgivare:

Bröderna Lindströms Förlags AB
VD: Gunnar Netz
Ekonomichef: Pål Sjögren
Marknadsavdelning:
Kristina Malm (marknadsassistent)
Ursula Engström

Företagsannonser:

Datormagazin annonsavdelning
112 85 Stockholm
Patrik Rehn, 08-692 01 34
Björn Wenström, 08-692 01 33

Rippning och tryck:

Rippning: IGP, Sthlm
Repro: Bildburken, Stockholm
Tryck: Hedemora-bladet, Vikmanshyttan

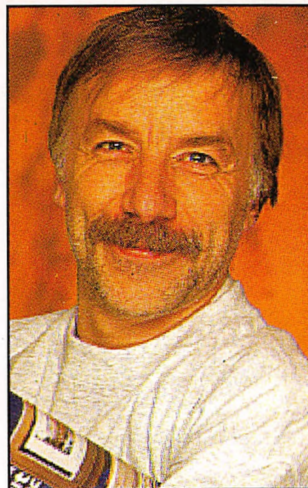
ISSN: 1104-3784

Medlem av



Omslagsbild: Dan Santos

Nu måste något hända – och det fort



Christer Rindeblad, chefredaktör

Det är svårt att hitta ämnen för mina ledare i denna kaotiska period av Commodore och Amigans "liv". När detta skrivs, den 23 oktober, har ytterligare en deadline passerat utan att något hänt. Den sista deadline som sattes var den 3 november, så i skrivande stund vet jag inte hur det gick. Detta måste vara nytt längdrekord i förhalning.

Amigavärlden är just nu delad i olika läger. En grupp tycker att det vore bäst om **David Pleasance** och hans kompanjoner tog över medan en annan grupp förordar det amerikanska bolaget CEI. Själv tror jag fortfarande att alternativet Pleasance vore det bästa för Amigan. Men snart spelar det ingen roll vem som tar över, bara någon tar över fort och sätter fart på fabriken igen.

Jag säger bara, se upp Pleasance och ni andra som bestämmer, tro inte att världen står stilla medan ni försöker bestämma er.

Själva försöker vi vidga våra vyer och öka vår bevakning av årets hetaste ämne: internet och datakommunikation. Jag har fått några sura brev från läsare som undrar varför jag inte själv har en EMail-adress eftersom jag skriver så varmt om internet.

Sanningen är att jag har en EMail-adress – som jag inte publicerar. Orsaken är att så fort jag går ut på BBS:er så dränks jag i brev (förutom alla de vanliga brev och samtal jag får). Min tid räcker inte till för att besvara alla, därför ligger jag lågt.

Av samma skäl skaffade jag hemligt telefonnummer för några år sedan eftersom en del läsare tyckte det var okej att ringa hem till mig klockan fyra på morgonen. Och här ligger kanske en av de viktigaste frågorna med nätsurfandet. Hur ska vi hinna med att delta i alla möten, läsa alla viktiga inlägg och besvara alla viktiga EMail-brev?

För några år sedan var faxen ett bra kommunikationsmedel. Ville man vara säker på att ett budskap skulle nå fram sände man en fax. Då var faxar så ovanliga att alla läste dem.

Nu, när faxen har blivit var mans egendom, dränks vi av faxmeddelanden. Speciellt sedan faxar har börjat användas för reklamutskick.

Samma sak kommer att drabba EMail och nätsurfande. Mängder av information och texter kommer att dränka oss och göra det svårt att få ut viktiga budskap.

Nästa steg är digitala assistenter som sållar i informationen och väljer ut de allra viktigaste meddelandena åt oss. Sådana små program finns redan och kommer att finslipas. Då uppfinner säkert någon ett nytt sätt att sprida "gödsel"...



Den här cockpiten har kunnat ses på IT-festivalen. DMZ var naturligtvis där. Läs mer om festivalen på sidan 8.



NYHETER

Största kompilatorn läggs ned 6
Företaget SAS slutar utveckla och ge support till sin C-kompilator – den största på marknaden.

Försäkringar tvingar till lögn 10
Om din dator stjäls kan du inte säga du arbetat på den om du vill få ut pengar på hemförsäkringen.

REPORTAGE

Infobahn för allmänheten 8
De som besökte IT-festivalen fick bl.a uppleva framtidens kök, liveboard-utrustning och en golfrobot.

KOMMUNIKATION

BBS med många möten 12
Träffpunkten BBS har imponerande utrustning, men också många möten och mycket information.

PD

64/128 18
Efter flera års sökande har Mr Reuterswärd hittat ett CAD-program till C64:or värt namnet.

PD-Amiga 28
Minröjare, musmotionärer och Boulderdashälskare kommer att tindra med ögonen åt detta uppslag.

PROGRAMMERING

Lär dig programmera i E 24
DMZ lär dig grunderna i detta kraftfulla men nybörjarvänliga programmeringsspråk.

C-skolan 50
Sista chansen att lära sig mer om hur knappar görs och fungerar.

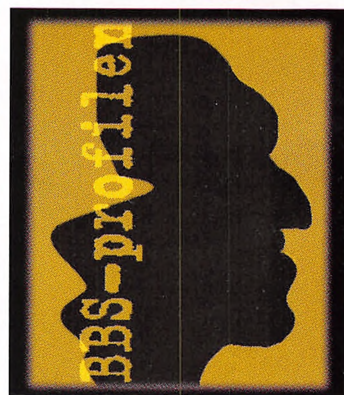
Amos 52
Nu får alla som velat veta mer om hur man hanterar skärmar i Amos sitt lystmäte.

TEST

Är du av det rätta virket? 27
I DMZ:s test skils verkligen agnarna från vetet. Är du en blivande mästerprogrammerare?



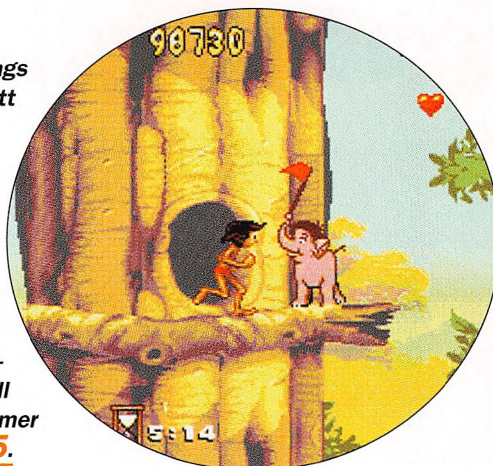
Du kan tvingas ljuga om hur du använt din Amiga om den blir stulen. De flesta försäkringsbolag betalar nämligen inte ut några pengar om du arbetat på din dator. Läs mer om försäkringsbolagens krånga hemförsäkringsregler på sidan 10.



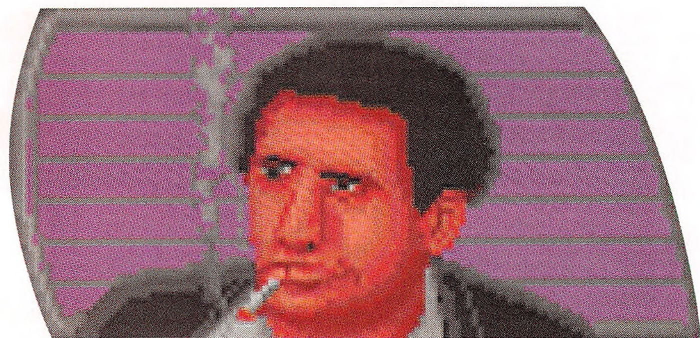
BBS-profilen är äntligen tillbaka. Den här gången har vi stiftat närmare bekanskap med Träffpunkten BBS. Det är en annorlunda BBS. Bland annat för att en förening för dövblinda driver den och för att ovanligt många tjejer är med i BBS:ens möten. Mer om denna spännande BBS på sidan 12.



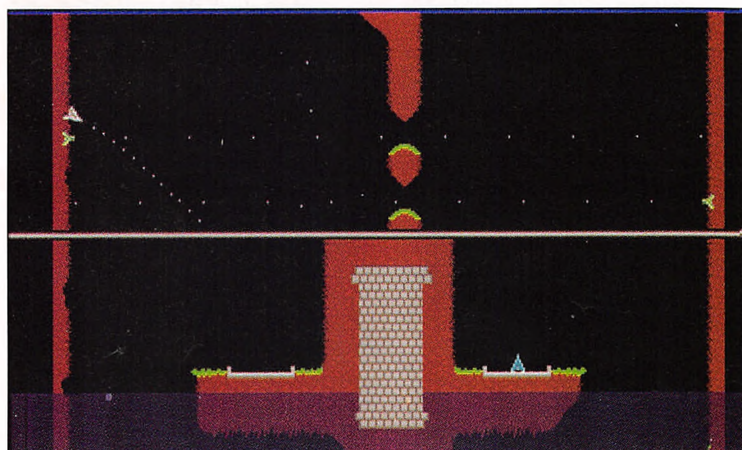
Ett riktigt höjdar lir på andra datorer, UFO – Enemy unknown, har lyckats bli riktigt tråkigt till CD32. Är det inte samma spel? Visst, men spelet är så långsamt att man snabbt tröttnar. Mer om spelet kan du läsa på sidan 38.



Nu är det dags för Disney att göra entré i Amigavärlden. Spelen byggda på filmerna Lejonkungen, Djungelboken och Alladin kommer snart till Amiga. Läs mer på sidan 35.



Så här hård blir man av att spela The Clue! Spelet som lär dig att brott visst lönar sig, åtminstone i spelens värld. Vår mästerrecensent, Ove "Sickan" Kaufeldt, trivdes alldeles utmärkt med att vara kriminell vilket framgår med all önskvärd tydlighet på sidan 40.



Ett riktigt bra flygspel för två spelare, som dessutom är GRATIS recenseras på sidan 41.

SPELFRONTEN

Disneyspel släpps till Amigan 35
Spelen baserade på Disneyfilmerna Lejonkungen, Djungelboken och Alladin kommer till Amigan.

Dinosaurier mot människor 35
I ett Jurassic Park-liknande spel kallat Lost Eden kämpar talande dinosaurier mot människor.

SPELRECENSIONER

UFO – Enemy unknown 38
Bra, men mycket långsamt spel om hur utomjordingar kommer till jorden.

Arcade Pool 39
Väldigt roligt spel, där den rätta biljardhallskänslan snabbt infinner sig.

The Clue! 40
Brott lönar sig. I alla fall i det här spelet där man ska planera och genomföra olika kupper.

NÄSTAN GRATIS

Bra flygspel för två 41
Vi tittar närmare på tre billiga spel, bl.a ett flygspel.

VÄGVISAREN SPECIAL

Lösningen till Kings Quest VI 42
Sista delen.

FASTA AVDELNINGAR

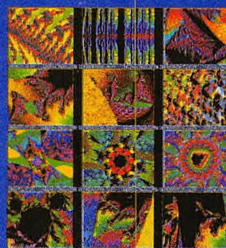
Ledare 3
DMZ-disketten 20
Expertpanelen 30
Vägvisaren 46
Genvägen 47
Gamla nummer av DMZ 48
Serier 54
Galleriet 55
Insändare 56
Datorbörsen 58
Nästa nummer 62

Produktnytt

Produkterna på dessa sidor är inte testade av Datormagazin. Alla uppgifter kommer från tillverkare/importörer.
Pressmeddelanden och produkter kan skickas till vår testredaktör:
Peter Kerschbaumer,
Datormagazin, Box 12547
102 29 Stockholm



CD-skivor med bilder

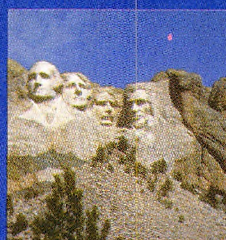


Gillar du fraktaler i alla former och färger så är Fractal Francy den rätta CD-skivan. Den innehåller 2010 bilder på fraktaler av alla större typer (Mandelbrot, Zexpe, Barnsley, fn(z)+fn(pix) m.m.). Bilderna finns i två upplösningar: 1024x768x256 och 640x480x256.

Pris: 299 kr inkl. moms

Behöver du allmänna bilder ur alla möjliga kategorier från djur till raytracing så kan skivan Visions July 94 vara den rätta. Den innehåller 500 bilder i upplösningarna 640x480 och 800x600 med 24 bitars färgdjup (16 miljoner färger).

Pris: 369 kr inkl. moms



Travel Adventure är en skiva med 395 bilder med olika resemotiv, allt från Rocky Mountains till europeiska landskap. Bilderna kommer från en professionell fotograf (Nick Shears) och ligger i flera olika upplösningar på skivan: 1024x768 24 bit TIFF, 1024x768 8 bit GIF och 640x480 8 bit GIF. Med skivan följer ett 16 sidors indexhäfte med alla bilder.

Pris: 349 kr inkl. moms



Timmar av undehållning utlovar skivan "MediaShare 11". Den inehåller massvis med bilder från alla möjliga områden, från djur till lättkladda flickor. Bilderna är av varierande upplösning och kvalitet.

Pris: 148 kr inkl. moms

Info: delta software
Tel: 031-805 200

Filmeffekter

Hollywood FX är ett nytt tillbehörsprogram till program till Lightwave för att göra wipes (övergångar mellan bilder).

Pris: 3.995 ink moms
Info: Karlberg & Karlberg AB
Tel: 046-474 50
Fax: 046-471 20

Internet

För de som är intresserade av internet finns det massor av böcker att läsa. En ny pocketbok om temat är "The internet companion" som ska vara en nybörjarguide till detta globala nätverk.

Pris: ca. 100 kr inkl. moms
Förlag: Addison-Wesley Publishing Company
Författare: Julie Beach
ISBN 0-201-40766-3

NYHETER

Största Amiga-kompilatorn läggs ned

Den 23:e december i år kommer SAS att lägga ner all support av sin C-kompilator för Amigan.

– Vi lägger ner den eftersom den inte var lönsam, säger Doug Walker från SAS Institude.

I somras annonserade SAS att man lägger ner all utveckling av C-kompilatorn till Amigan. Nu meddelas det från SAS att man även lägger ner all support för Amigans mest populära C-kompilator. SAS C kommer att säljas så länge den finns i lager men sedan är det slut.

SAS C har länge varit den C-kompilator som många Amiga-programmerare har använt. Den började en gång i tiden utvecklas av Lattice och hette då Lattice C. För några år sedan köpte SAS Institude upp hela C-kompilatorn och då bytte den namn till SAS C. Den senaste versionen som släpptes innehöll även stöd för C++.

Olönsamt projekt

Enligt **Doug Walker** från SAS Institude lägger man ner SAS C för Amigan eftersom den inte är lönsam längre. Varje sålt exemplar kostade SAS 125 dollar i utveckling och paketering. Innan prissänkningen i somras fick SAS ut 200 dollar per sålt paket men konkurrens från andra andra tillverkare gjorde att man fick pressa priset till 100 dollar per paket. Det innebar att SAS gjorde 25 dollar i förlust för varje sålt SAS C-paket. Största anledningen till prissänkningen var att C-kompilatorn Dice kom i en kommersiell version och att den började säljas mycket billigare än SAS C. SAS hoppades kunna öka försäljningsvolymen om man sänkte priset. För att gå med 25 dollar i vinst hade SAS behövt öka försäljningsvolymen med 100 procent. Då hade man gjort 25 dollar i vinst, gränsen för att SAS skulle ha ansett det vara lönsamt att driva projektet vidare. Så blev det inte. Den senaste versionen (6.50) har sålt i 10.000 exemplar inklusive uppgraderingar och det räcker inte.

SAS inte bara Amiga

Företaget SAS gör inte bara C-kompilatorn till Amiga. Deras största produkt är ett statistikpaket. Kompilatordelen av företaget står endast för tio procent av omsättningen. Av dessa tio procent står Amiga-kompilatorn för tio procent, det vill säja en procent av hela SAS omsättning. Så för SAS är inte Amigan någon livsviktig marknad. För att fortsätta utvecklingen av SAS C till Amigan skulle SAS behöva sätta två man på utveckling, två på teknisk support, en halvtid för teknisk dokumentation (handböcker) och en halvtid på testning. Förutom det behövs det någon som säljer produkten. Det skulle kosta ungefär 800.000 dollar om man även räknar in produktions- och försäljningskostnader. De pengar får man alltså inte in idag.

Alternativ

För de som redan har SAS C-kompilatorn fungerar den ju fortfarnde. I övrigt så finns GCC (GNU C Compiler) som är helt gratis, samt DICE. DICE kostar visserligen pengar, men å andra sidan utvecklas den fortfarande till Amiga. DICE får du tag i via delta software. Vid pressläggningen av denna tidning var priset inte helt klart än men **Fredrik Rittberger** från delta software säger att det hamnar runt 1.000 kronor.

Christian Almgren

M-TEC TURBOKORT

M-Tec turbokort för Amiga 1200 har en 28 Mhz 68030, MMU, klocka, och plats för matteprocessor (FPU) av PGA- eller PLCC- typ. Expanderas med standard 72-pin SIMM (upp till 8 Mb). Kan expanderas med Fast SCSI-2 kontroller på kortet. Tillverkas i stora upplagor, dvs inga leveransproblem. 1 års garanti.

M-Tec 1230/28/0 Mb......**1.995:-**
M-Tec 1230/28/4 Mb......**3.695:-**
M-Tec 1230/28/8 Mb......**5.195:-**
Tillägg för FPU 33 MHz....**600:-**
Tillägg för FPU 50 MHz.**1.300:-**
Fast SCSI-2 kontroller....**1.195:-**

DISKETTSTATIONER

För alla Amiga-modeller.

Diskettstationer HD
Chinon 1.76 Mb extern **1.495:-**
Chinon 1.76 Mb intern **1.195:-**

Diskettstationer DD
Chinon 880 Kb extern **795:-**
Chinon 880 Kb intern...............**695:-**

LÖSA HÅRDDISKAR

AT/IDE
170 Mb Quantum LPS **1.688:-**
210 Mb Quantum LPS **1.875:-**
540 Mb IDE QTM...........................**3.250:-**
EIDE/Fast ATA
365 Mb IBM 12 ms.........................**2.125:-**
420 Mb Seagate ST3491A, 14 ms....**2.500:-**
545 Mb Seagate ST5660A **3.125:-**
548 Mb IBM 12 ms..........................**3.500:-**
730 Mb Western Digital, 10 ms.......**4.000:-**
730 Mb IBM 12 ms..........................**5.250:-**
1050 Mb IBM 8,6 ms.......................**6.750:-**

SCSI (Fast SCSI-2 kompatibla)
270 Mb Quantum **2.125:-**
365 Mb IBM 12 ms..........................**2.375:-**
540 Mb Quantum 9,5 ms..................**3.375:-**
548 Mb IBM 12 ms..........................**3.500:-**
730 Mb IBM 12 ms..........................**5.250:-**
1050 Mb IBM 8,6 ms.......................**6.750:-**
1080 Mb Quantum Empire, 9 ms.......**6.875:-**
1440 Mb Quantum Empire, 9 ms.......**9.000:-**
2160 Mb Quantum Empire, 9 ms...**11.875:-**
2139 Mb Seagate Barracuda **17.250:-**
För andra hårddiskmodeller..............**RING**

PC TILLBEHÖR

Vi säljer numera PC-datorer (PCI och VLB). De kan fås med t ex. S3-864 Vision, ATI Mach 64, eller Matrox grafikkort samt diverse I/O-kort och ljudkort. Vi säljer ASUS moderkort. De finns från standard VLB upp till dubbel Pentium 90/100 PCI moderkort. Ring för priser på konfigurationer eller beställ vår PC-system prislista (den uppdateras varje vecka). I alla PC-system ingår mus samt svenskt tangentbord.

ASUS VLB 486DX2/50/4 Mb/365 Mb HD, CL5428 1 Mb + I/O...........................**9.750:-**
ASUS PCI 486DX2/66/8 Mb/420 Mb EIDE HD, S3-864 1 Mb + I/O...................**13.737:-**
Pentium 60/ASUS PCI/8 Mb RAM/ 420 Mb EIDE Seagate HD/Grafikkort S3-Vison 864 med 2 Mb DRAM............................**19.550:-**
ASUS PCI Pentium 90/16 Mb RAM/540 Mb EIDE Seagate HD/Grafikkort S3-Vison 864 med 2 Mb DRAM **26.237:-**
ASUS PCI moderkort med 3 PCI, 1 VLB, 1 PCI/ISA kortplats, inbyggd 32-bitars AT/IDE-2 kontroller, 256 Kb cache, DX/4 kompatibel **1.875:-**
ASUS PCI-SC200 Fast SCSI-2 i/f.......**950:-**
ASUS PCI-DC290N EIDE i/f.............**350:-**
ASUS PCI-S3-Vision864 1 Mb **1.625:-**
ASUS PCI-S3-Vision864 2 Mb **2.125:-**

ASUS PCI-ATI Mach64 2 Mb..........**3.625:-**
SB 2.0 Value Edition **650:-**
SB Pro V.E..**925:-**
SB 16 V.E. **1.200:-**
SB Multi-CD AdSP **2.000:-**
SB 16 SCSI-2.....................................**2.000:-**
SB 16 SCSI-2 AdSP **2.450:-**
SB AWE32 ....**3.000:-**
SB Discovery CD16 ....**3.700:-**
SB Game Blaster CD16......................**3.700:-**
SB Digital Edge III med NEC 3xi.....**4.800:-**
SB CD-ROM kit, intern.....................**1.875:-**
Pioneer Quadraspin, 614 Kb/s, 190 ms intern SCSI-2 enhet **6.500:-**
Mitsumi CD-ROM kit, 300 Kb/s **1.625:-**
Mitsumi CD-ROM kit, 450 Kb/s **2.250:-**
IOMEGA Tapestreamer 250 Mb **2.125:-**
Wangtek DAT-streamer 2 Gb **8.750:-**

REFERENSBÖCKER

68000 Users Manual **89:-**
680x0 Programmers Ref. **179:-**
68020 Users Manual **149:-**
68030 Users Manual **179:-**
68040 Users Manual **179:-**
Devices 3rd edition **279:-**
Hardware Ref. Manual...........................**279:-**
Includes & Autodocs..............................**389:-**
Libraries 3rd edition..............................**389:-**
User Interface Style Guide....................**229:-**

NEC P2Q 24-NÅLARS SKRIVARE

En tyst 24-nålars skrivare som skriver 2 sidor i minuten med genomslag av flera kopior.

1.895:-

AMIGA CD32

CD32 med en joypad, spelen Oscar & Diggers samt Demo-skiva...............................**2.395:-**
Communicator, koppla ihop CD32 med Amiga, Midi interface, presentationsprogram, Photo-CD stöd medföljer, styr MPEG modul, Scala samt mycket mera. Ring för mer info om denna produkt **1.295:-**

M-TEC TILLBEHÖR FÖR A500

En extern hårddisk för Amiga 500, som kan expanderas med upp till 8 Mb RAM. Plats för en alternativ kickstart, har extern Kick-Switch.

M-Tec AT Interface med Kick-Switch...**1.495:-**
M-Tec 170 Mb Quantum hårddisk, Kick-Switch, 0/8 Mb **3.195:-**
M-Tec 365 Mb IBM hårddisk, Kick-Switch, 0/8 Mb **3.595:-**
M-Tec 540 Mb Quantum hårddisk, Kick-Switch, 0/8 Mb **4.495:-**
Tillägg för 2 Mb minne **900:-**
M-Tec 68020/14 MHz med 4 Mb RAM (mer än 5 ggr snabbare), FPU PGA/PLCC......**2.995:-**

BLIZZARD ACCELERATORKORT

Blizzard 1220-28 MHz med 4 MB RAM..................................**3.195:-**
Blizzard 1230-40 MHz med 4 MB RAM..................................**4.995:-**
Blizzard 1230-50 MHz (inkl MMU) med 4 MB RAM.................**6.195:-**
Blizzard 1230-50 MHz (inkl MMU) + FPU 50 + 4 MB RAM........**7.495:-**
Blizzard 1230 SCSI-2 interface...**1.395:-**

MODEM (KOMPLETTA PAKET)

Telix 14400 v32.bis inkl faxprogram för PC..**1.875:-**
US Robotics Sportster 14400 v32.bis inkl faxprogram för PC **2.625:-**
US Robotics Sportster 28800 v34.bis, V.Fast Class, inkl faxprogram för PC........**3.375:-**
US Robotics Courier V.32.terbo Fax, inkl faxprogram för PC **3.750:-**
US Robotics Courier Dual Standard V.34 Fax inkl faxprogram för PC **6.250:-**

BRUCE SMITH BÖCKER!

Mastering serien
AmigaDOS 2, volym 2.........................**239:-**
AmigaDOS 3, Tutorial.........................**269:-**
AmigaDOS 3, Reference......................**269:-**
Amiga C **239:-**
Amiga System **349:-**
Amiga Assembler.................................**279:-**
Amiga AMOS **239:-**

Amiga ARexx **269:-**
Övriga böcker
A1200 Insider Guide..............................**179:-**
A1200 Insider Next Steps **179:-**
Assembler Insider Guide.......................**179:-**
Workbench A-Z 3.0 ....**179:-**
PC Assembly Language Games Programming **279:-**

EURO PRESS PROGRAMVERKTYG

AMOS Professional **475:-**
AMOS + Nyckeln till AMOS **675:-**
AMOS Pro Compiler **375:-**
Easy AMOS **325:-**
Nyckeln till AMOS (bok) **249:-**
För övriga Euro Press titlar ....**RING**

OVERDRIVE SYSTEM FÖR A1200

Overdrive CD-ROM i/f.......................**1.595:-**
Overdrive CD-ROM interface med Mitsumi 300 Kb/s CD-ROM **2.995:-**
Overdrive hårddisk i/f **1.695:-**
Overdrive med 210 Mb HD **3.495:-**
Overdrive med 365 Mb HD **3.795:-**
Overdrive med 420 Mb HD **4.095:-**
Overdrive med 540 Mb HD **4.795:-**

AMIGA TILLBEHÖR

I/O kort
Multiface Card 3, 2 serie + 1 parallellport **1.095:-**
Hårddiskar
250 Mb IDE Conner 2.5" för A1200.............................**3.195:-**
340 Mb IDE Conner 2.5" för A1200.............................**4.695:-**
525 Mb IDE Conner 2.5" för A1200 ....**RING**
340 Mb IDE Toshiba 2.5" **4.795:-**
Matteprocessorer för A1200-expansioner samt A4000-030 med flera
PLCC 68882-25 MHz...**595:-**
PLCC 68882-33 MHz...**695:-**
PGA 68882-40 MHz...**1.195:-**
PGA 68882-50 MHz...**1.395:-**
Minne
4 Mb 72-pin SIMM 70 ns..**1.700:-**
8 Mb 72-pin SIMM 70 ns..**3.275:-**
16 Mb 72-pin SIMM 60 ns..**5.750:-**
32 Mb 72-pin SIMM 60 ns..**11.250:-**
4 Mb Static Column ZIPP för Amiga 3000.....................**2.695:-**
Färgskärmar som är speciellt anpassade för Amiga
Datic, 14", 15-38 KHz...**4.595:-**
Färgskärmar för Amiga, Mac & PC
Goldstar SVGA bildskärm, 14" **2.750:-**
Goldstar, 15", 30-65kHz, 50-120Hz..............................**4.000:-**
Goldstar, 17", 30-65kHz, 50-120Hz..............................**6.750:-**
MAG LX1450, 14", analog, SVGA **3.375:-**
MAG MX14S, 14", digital, 0.25 dot pitch **4.875:-**
MAG LX1564, 15", analog **4.000:-**
MAG DX15F, digital, 15" **4.500:-**
MAG MX15F, digital, 15" **5.625:-**
MAG MX17F digital, 0.26 dot pitch, 17" **8.625:-**
MAG MXP17F Pro, digital, 17", 30-82 KHz.............**11.125:-**
MAG MX21F, digital, 21", 30-82 KHz **23.625:-**
Ultra, 15", digital, 30-57 kHz, 50-90 Hz **3.250:-**
Scan Doubler för Amiga 4000.......................................**1.895:-**

ÖVRIGA TILLBEHÖR

CD-ROM Chinon 535 SCSI-2, 220 ms ....**Specialpris 3.495:-**
CD-ROM 300 Kb/s + interface till A4000 ....**2.795:-**
Disketter Maxell HD 22-pack **215:-**
Extern låda för 3,5" enheter typ HD/MO **1.175:-**
Extern låda för 5,25" enheter typ CD-ROM................**1.175:-**
Koss HD/1 stereohögtalare..**329:-**
Högtalar-adapter till Amiga för Koss HD/1 ....**60:-**
Midi-interface 1 in/2 ut/2 thru + seriegenom. **395:-**
Mus för Amiga **175:-**
Musmatta **29:-**
Nollmodemkabel (Hane-Hane DS25) **99:-**
Scartkabel 3 meter (Amiga till TV).................................**149:-**
SCSI flatkabel med 3 kontakter (50-pin)........................**109:-**
Adapter från 9-pin hona till 25-pin hane 0,3 m **39:-**
Adapter-kablage 2.5" till 3.5" HD + nätkabel **195:-**

AMIGA PROGRAM

Art Department Professional 2.5 ....**1.795:-**
ASIM CD-ROM med Photo CD-stöd m m **650:-**
Brilliance 2.0 (ny version)...**1.395:-**
Deluxe Music v2...**1.095:-**
Directory Opus 4.12 ....**795:-**
Final Writer v2 - bästa ordbehandl./DTP **1.495:-**
HiSoft Basic Professional 2..**1.295:-**
HiSoft Devpac 3 ....**995:-**
Essence 1 eller 2 med programmet Forge **895:-**
Lightwave 3D **6.995:-**
Morph Plus **1.595:-**
Personal Paint 4 ....**495:-**
ProWrite 3.3 svenska..**845:-**
Real 3D v2.47 ....**3.995:-**
SAS C 6.5 - Utvecklingspaket.......................................**1.995:-**
Scala MM 3.0 ....**4.695:-**
Scenery Animator...**695:-**
Super Jam! 1.1 ....**995:-**
Video Director (videoredigering).......................................**995:-**
Vista Pro **695:-**
OS 3.1 med Kickstart för A500/2000............................**1.495:-**
OS 3.1 med Kickstart för A3000...................................**1.845:-**
OS 3.1 med Kickstart för A4000...................................**1.845:-**

LAGERRENSNING

Bars & Pipes v2.5 ....**2.495:-**
Desktop Dynamite Pack - nyttoprogram + spel **350:-**
Diverse CDROM skivor för Amiga & CD32 ....**RING**
Hugo - spelet som är känt från TV **149:-**
Imagine 3.0 för Amiga **3.695:-**
Montage 24 textgenerator..**1.995:-**
Montage Fonts 1 (videotypsnitt) **995:-**
Morph Plus Demoex...**995:-**
Real 3D v2.47 Demoex **3.495:-**
Wave Tools 16-bitars ljudkort med sampling i 44.1kHz stereo direkt till hårddisk, mycket hög kvalitet........................**1.995:-**
Movie Maker för uppspelning av hårddiskanimationer direkt från hårddisk, spela upp DCTV och AGA animationer med mera i realtid. Innehåller dessutom Wave Tools för inspelning/uppspelning av 16-bitars stereoljud **4.995:-**
DCTV 24-bitars grafik, perfekt för Movie Maker........**1.995:-**
Retina Z3 Grafikkort **5.295:-**

Docado
COMPUTER SYSTEMS

040-23 12 50

Docado

Grönegatan 2
211 27 Malmö
Fax 040-30 56 25

Vi säljer endast på postorder samt distribution. Vill ni besöka oss för en demon-stration eller handla direkt går det bra att tidsbeställa ett möte. Alla priser är angivna inklusive moms om inget annat anges.

Infobahn för

Det talas mycket om cyberspace, infobahn och multimedia i dessa dagar. Det kanske kan förklara varför så många besökte IT-festivalen under dess tre första dagar. De drygt 8.000 besökarna fick chans att pröva ny teknik och reda ut alla nya begrepp.

Bland besökarna på IT-festivalen fanns före detta statsministern Carl Bildt och kungen som även höll invigningstalet. Festivalcentrum var Tekniska museet men ett flertal arrangemang var utplacerade på andra platser i Stockholm. IT (informationsteknik) innefattar allt från miniräknare till virtual reality och IT-festivalen var inget undantag. Bland utställarna fanns KTH (Kungliga tekniska högskolan) som demonstrerade internet och Mosaik. SISU (Svenska Institutet för Systemutveckling) presenterade liveboardskärmar.

Total kommunikation

Liveboard möjliggör framför allt distansarbete där samma material kan behandlas på två olika ställen samtidigt via telefonnätet. En Liveboard-utrustning består av en tryckkänslig storbildsskärm som är kopplad till en dator. Här kunde besökarna, till sin stora förtjusning, rita och klottra tillsammans med besökare på Electrum i Kista. Samtidigt skickades även bild från en kamera fäst på ovansidan av skärmen tillsammans med ljud över till den andra sidan vilket möjliggjorde konversation mellan parterna.



Cockpiten är en avbildning av det amerikanska flygplanet Hornet F-18. Simulatorn var en av festivalernas mest beprövade sevärdheter.

– Det var jättekul att kunna skissa på samma gubbe medan man samtidigt kan prata, berättade **Jörgen Svensson** och dottern **Annika**, 5 år, höll med.

Priset för en liveboard av den här sorten ligger runt en halv miljon och då bör man minst ha tillgång till en ISDN-lina.

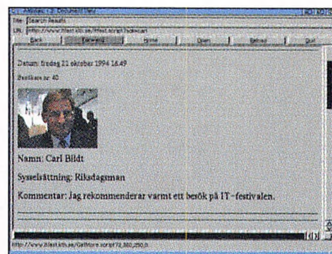
Vid sidan av museets ordinarie utställning av datorer från elektronikens vagga var en betydligt modernare och högst realistisk F18-cockpit uppbyggd. Cockpiten var som originalet överöst med knappar och manöverspakar. Under huven fanns en Macintosh med spelet F18-Hornet. Ljudeffekterna och realismen i maskinen lockade flertalet besökare att testa vilket resulterade i en aldrig vikande skara av åskådare.

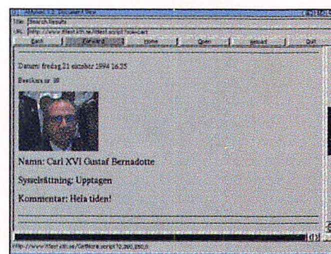
– Det var lite ovant i början men på slutet var det riktigt skoj, säger **Christer Andersson** som tyckte festivalen var intressant i sin helhet.

SM i multimedia

I samband med IT-festivalen hölls Sveriges första SM i multimedia. Tävlingsdeltagarna som bestod av elever från svenska gymnasieskolor hade sedan april utvecklat interaktiva presentationer inom allt från EU-presentationer till interaktiva 3D-demon. Plattformarna som användes var en mix mellan framför allt PC- och Macintosh-bidrag, men även ett flertal Amiga-baserade bidrag visades upp. Besökarna fick även prova på bidragen innan juryn på den tredje dagen under högtidliga former presenterade vinnaren i Tekniska Museets hörsal.

Det var inte enbart den datorintresserade som intresserade sig för festivalen. Här fanns också utställningar som gav en inblick i en eventuell framtida kultur av många kallad cyberpunk. Bland de mer udda inslagen fanns en glödlampa med ett 30-tal av-och-på knappar fastsatta på sladden. Problemet att få lampan att lysa





Både Carl Bildt och kungen förärade IT-festivalen med ett besök, vilket syns i den elektroniska gästboken.

Så ser framtidens hem ut

Hur kommer hemmet att se ut i framtiden? Detta försökte arrangörerna IVA (Ingengörsvetenskapsakademien) belysa under IT-festivalen. Utställningen som gick under namnet Cybersphere var beläget i Kulturhuset i Stockholm. Här kunde besökarna titta in i framtidens "pojkrum" som innehöll en terminal som kopplad till övriga delar av det huset, en datorbaserad bildtelefon och interaktiv television där användaren själv kunde välja vilka filmer, nyheter eller underhållning han eller hon ville se. Även köket kommer att datoriseras spår arrangörerna som tror att recept och matlagningstips via datorn är framtidens melodi. Att planera sina hushållsinköp direkt från köksterminalen var en annan idé.

– Redan idag utvecklar Telia ett system som möjliggör inköp, leverans och kostnadsberäkningar av livsmedel, allt via terminalen på köksbänken, förklarar **Gustav Bergholm**, som till vardags studerar på KTH i Stockholm.

I samband med Cybersphere hölls även en rad seminarier, de flesta om elektronisk musik idag och i framtiden. Här diskuterades datorernas roll



Gustav Bergholm fick förklara mer än en gång hur det framtida köket fungerar. Härifrån kan man både beställa mat för leverans till dörren och få fram recept från hela världen med både ljud och bild.

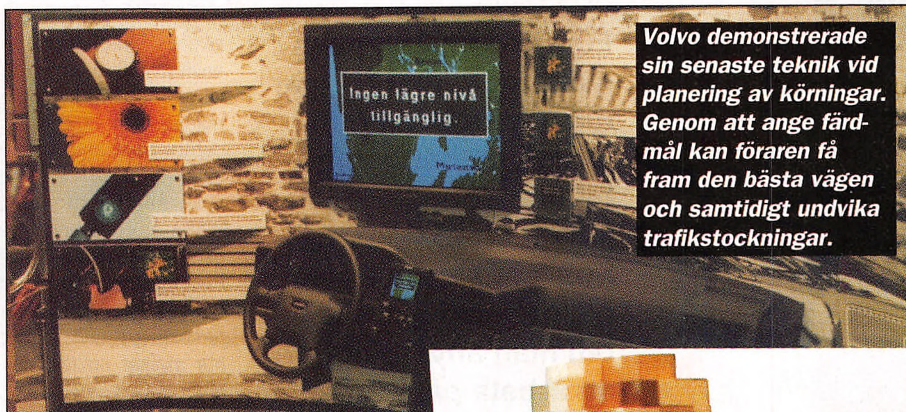
som kompositörer, framtidens sätt att lära sig instrument via internet och notskrivning med hjälp av datorer. Efter utställningens andra dag erbjöds deltagarna dessutom möjligheten att uppleva de främsta utövarna av elektronisk musiken. På Musikakademin i Stockholm spelade bland annat **Tommy Zwedberg** på en elektronisk saxofon kopplad till en dator. Fransmannen **Jean-Claude Risset** demonstrerade sin intelligenta flygel som på givna kommandon härmade Risset eller spelade helt själv.

Text och Foto: Jonas Hallman

allmänheten



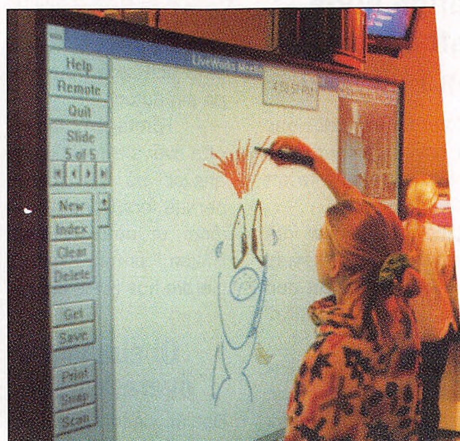
Framtidens pojkrum kommer att innehålla terminal, bildtelefon och interaktiv TV, förutspådde IVA vid utställningen Cyber Sphere i Kulturhuset.



Volvo demonstrerade sin senaste teknik vid planering av körningar. Genom att ange färdmål kan föraren få fram den bästa vägen och samtidigt undvika trafikstockningar.



Ett antal bildtelefoner var utplacerade på Tekniska museet och Cyber Sphere i kulturhuset. Besökarna var oftast mer intresserade av att se vem man pratade med än själva samtalet.



Den utställning som drog mest besökare i alla åldrar var SISU:s liveboardskärmar. Här kunde stor som liten rita eller skriva tillsammans med andra besökare på Electrum i Kista.

genom att hitta den rätta kombinationen på knapparna gick snart upp för de som provade på.

Fint besök

NADA (Institutionen för numerisk analys), en institution för forskning och undervisning vid KTH, erbjöd alla besökare att skriva in sig i festivalens elektroniska gästbok. Tillsammans med namn, titel och kommentar lades även ett fotografi in, taget med en kamera som var kopplad till inskrivningsdatorn. Naturligtvis registrerade sig Carl Bildt och Kungen sig. Bildt kunde "rekommendera ett besök på IT-festivalen". Kungen angav yrke: "Upptagen" och som kommentar: "alltid!". Eftersom gästboken är uppkopplad mot internet kan samtliga inskrivna betraktas av de drygt 30 miljoner internet-användarna med hjälp av till exempel Mosaic.

Mellan Kulturhusets Cyber Sphere-utställning och Tekniska museet var ett antal bildtelefoner sammankopplade. Deltagarna kunde fritt prova på att ringa upp olika delar av respektive utställningar där andra besökare kunde plocka upp luren. Den obekanta känslan av att bli betraktad och kunna se den man talar med bidrog i många fall till korthuggna samtal där man var mest fascinerad över bildöverföringen.

Svårt att hinna

Det stora antalet seminarier, utställningar och uppvisningar och det faktum att festivalen var utspridd över ett ganska stort område krävde en hel del planering för att inte missa allt för mycket. Detta underlättades inte av den ofta knapphändiga informationen om var och när de olika uppvisningarna skulle ske. Kommentarer som "jag jobbar ju bara här" kom från både IVA:s och museets egen personal. Många montrar och utställningasdelar var också obemannade utan några som helst informationsblad eller affischer.

Ett kort strömavbrott under den första dagen fick bestående men för festivalens självspelande golfrobot. Roboten som enligt utställarna alltid slog slå hole-in-one fick programmet för svingandet av golfklubban raderat när strömmen bröts.

IT-festivalen måste på det hela taget betraktas som lyckad. Ett flertal personer som Datormagazin pratade med tyckte framför allt att prova-på momentet var ett lyckat initiativ. Festivalen har troligtvis också rett ut en del av de många gånger förvirrade intrycken av bland annat cyberspace och elektroniska motorvägar som många troligtvis har haft.

Text och foto: Jonas Hallman



Är det så här datorerna ser på oss människor? Den här träfiguren mötte besökarna på festivalen.

NYHETER

Du kan tvingas ljuga om datorn blir stulen

Försäkringsbolagens märkliga regler tvingar dig att ljuga när den Amiga du har hemma blir stulen.

Hemförsäkringarna hos fem av sex bolag gäller nämligen inte om man använt datorn att arbeta på. Därför tvingas många ljuga och säga att datorn bara använts till spel.

Varje år stjäls datorer för miljardbelopp i Sverige. Allt fler privatpersoner drabbas nu när det blivit allt vanligare att ha en dator i hemmet.

Men försäkringsbolagen hänger inte med i den här utvecklingen. Föråldrade regler i hemförsäkringarna gör att den Amiga du har i bostaden inte är skyddad.

Datormagazin har undersökt hur sex försäkringsbolag skyddar din dator; Ansvar, Länsförsäkringar, Folksam, Skandia, Trygg Hansa och WASA.

Hos alla sex försäkringsbolagen ingår datorn i hemförsäkringen som vilket lösöre som helst.

Men hos Ansvar, Folksam och Länsförsäkringar får datorn huvudsakligen användas för privat bruk för att hemförsäkringen ska ge skydd. Trygg Hansa och Skandia har ännu strängare regler: datorn ska enbart ha använts för privat bruk, annars inga pengar.

Extraknäck förbjudet

Detta innebär i klartext att du inte får använda datorn till extraknäck eller till arbetsuppgifter av något slag. Försäkringsbolagen förutsätter att en dator i hemmet bara används till "onyttiga" saker.

De försäkringstagare som upptäckt luckorna i hemförsäkringen avslöjar givetvis inte hur de använt datorn efter ett inbrott. Istället ljuger många och säger att datorn bara använts till spel.

Försäkringsbolaget WASA är enda undantaget, enligt deras informationschef Christer Baldhagen. Deras hemförsäkring gäller oavsett hur mycket du förvärvsarbetar med datorn.

Varför är då de flesta försäkringsbolag så hårda på att man inte ska sitta och arbeta hemma på sin dator?

– Företagen lämpar ofta över sitt försäkringsansvar på privatpersonernas försäkring när de lånar ut datorer, säger Håkan Franzen, skadereglerare hos Folksam.



Flera av de stora försäkringsbolagen har så märkliga regler vid datorstöld i hemmet att du tvingas ljuga för att få ut ersättning. Om du arbetat på din Amiga kan du bli utan pengar.

Obehaglig överaskning

Det är ingen tvekan om att det kan bli en obehaglig överraskning om något händer datorn och man vill få ersättning från hemförsäkringen.

– Det är den som har hemförsäkringen som måste bevisa att han/hon inte utfört för mycket förvärvsarbete hemma, säger Ingegärd Linton, skadereglerare hos Länsförsäkringar.

Det finns dock undantag i försäkringsbolagens stränga regler om hemarbete. Vissa bolag har t.ex. tilläggsförsäkringar till hemförsäkringen.

Om kraven på rätt mängd förvärvsarbete är uppfyllt, hur ersätter då försäkringsbolagen köpta program och den information (t.ex. telefonnummer till vänner och bekanta) som skrivits in i datorn?

Alla försäkringsbolagen ersätter programmen. Men, det finns förbehåll.

– Programmen man köpt är ju egentligen en sorts licensavtal. Så i första hand ska programhuset ersätta programmet, säger Benito Guiance, marknadschef hos Ansvar. Trasslar programhuset ersätter dock försäkringsbolaget.

Filer ersätts ej

Information som skrivits in i datorn ersätts däremot inte av hemförsäkringen.

– Den har inget marknadsvärde, förklarar Håkan Franzen. Och då går den inte att försäkra. Men somliga är ju väldigt duktiga på att hävda sin rätt och går iväg och får sin information värderad.

Däremot ersätts disketter som informationen lagrats på. En liten tröst när mästerverket försvunnit.

En vanlig hemförsäkring skyddar ju bara mot stöld, vatten och brand. Allriskskyddet ger ett skydd vid s.k. plötslig och oförutsedd skada och skyddar både stationära och bärbara datorer.

Birgitta Giessmann

Hemförsäkring	*Ansvar*	*Folksam*	*Länsförsäkringar*	*Skandia*	*TryggHansa*	*WASA*
Grund självrisk	1000	1000	1000	1000	1000	1000
Datorn får användas...	...huvudsakligen privat	...huvudsakligen privat	...huvudsaklligen privat	...endast privat	...endast privat	...till allt
Företagsförsäkring						
Grund självrisk	7000	7000	7000	7000	7000	7000

SYSCOM

Kvalitets Butik & Postorder
Amiga & PC
VÄLKOMMEN !

BOX 4117 175 04 JÄRFÄLLA Butik: Kvarnplan 6

BUTIK & ORDER
08 - 580 373 00
Fax: 580 373 02 **BBS (fr kl 19)** 580 153 30
Vardagar kl 11-18 torsdag kvällsöppet till 19

BLIZZARD AMIGA TURBOKORT



BLIZZARD-1220

Helt enkelt BÄST !

68020/28MHz + 4Mbyte
Kostar som ett vanligt Ramkort

Blizzard 1220/4:68020/28,Klocka och 4Mb 32bitars RAM... **2.995:-**
Info: Blizzard1220 har redan hela 4Mb RAM från början (kan enkelt expanderas till 8Mb). 1220 har en extremt snabb och unik minnesåtkommst.Den är därför överlägsen liknande 68020/030 kort. Behövs mer än 8MbRAM och ännu fler mips? Se då Blizzard 1230 nedan !
Utöka: FPU 68882 ,plcc sockel. 33Mhz **1.075:-** 40MHz **1.295:-** **RAM** +4Mb modul ring

TRYGGHET: Vi byter in ALLA BLIZZARDER från 1220 till CyberStorm!
Erbjudandet gäller endast kort av märket Blizzard. Begär fullständig info, det lönar sig !

***Blizzard1230:* Dubbla standard SIMM platser för 0-64Mb RAM**
Dubbla FPU socklar (plcc,pga), Klocka, + snabbaste SCSI-II !

Blizzard1230/40: 68EC030 40MHz fr **2.895:-** **Paket:** 1230/40+ FPU 68882-40.. **ring**
Blizzard1230/50: 68030mmu 50MHz **3.795:-** **Paket:** 1230/50+ FPU 68882-50.. **ring**

BlizzSCSI: Supersnabbt FAST-SCSI-II kort till Blizz1230
Snabbare än något liknande! Äkta SCSI-II design. Anslut Hårddisk, CD-ROM,Tape **1.275:-**

***Blizzard-4030:* 68030/50 Mhz till A3000/ A4000. Plats för FPU**
68030/50MHz , inbyggd MMU ger drygt dubbla farten.Stöder A3000 burst mode..... **3.575:-**

***Blizzard CyberStorm:* 68040/40MHz & 68060/50MHz!**
Detta TURBOKORT lovar vi, sopar mattan med ....allt !
INFO: RAM utbyggbart till 128Mb med standard 72pin SIMM, High speed design (66Mb/s)
Processor: Uppgraderingsbar modul med 68040/40, 060/50 eller senare (kv1-95) 060/66 !
Utbyggnad: En extra I/Omodul med FastSCSI-II, Ethernet LAN,samt en buffrad seriell port

CB040/40: 68040 40MHz ca 2.5 x std. A4000/040 i "real life applikationer" **11.800:-**
CB060/50: 68060 50MHz ca 3-5 xstd. A4000/040 klarar 25MFLOPS(släpps snart) **16.400:-**
Fast SCSI-II kort till CS pris ca 2.600:- **I/Omodul**,SCSI,seriell samt Ethernet pris ej satt än

***A1200 68030 Turbo:* Kalaspris ! Billigare än lösa kretsar!**
68030 med MMU,plats FPU 1x standard SIMM max 128MbRAM.Klocka med batteri backup. Korten tillverkas av *Paravision* (USA) de har en utmärkt programdiskett samt ett års garanti.

M1230/33/33: 68030 med MMUsamt ***68882 FPU*** båda 33MHz , utan ram................ **2.395:-**
Alternativet:Pengarna räckte ej till en Blizzard... **M1230/50:** 68030 50MHz mmu ... **2.475:-**
PAKET: M1230/50/50 som ovan plus FPU 50MHz **4.200:-** med 4Mb RAM..... **5.590:-**

HEMLIS: GRAFIKkort 64bitars "värsting" till A4000
Vi kan inte avslöja tillverkare/data nu , men ring gärna efter 15/11

BLANDAT GODIS

A500 Turbo:*Supra* 68000 28MHz med egen Cache gör Din A500 ca 5ggr snabbare! Tryck dit och kör. Har vidarebuss för HD...... **1.895:-**
RAM: A500Plus&A600 minneskort med Klocka&Kalender........... ring
A600/1200:PCMCIA, Kreditkortsminne 2Mb **1.495:-** 4Mb...... **2.475:-**

Amiga DRIVAR:
Extern slimline drive till alla Amigor och SX1. Vidarebuss, Av/På **695:-**
Intern Drive till Amiga 500, Amiga 500plus................................ **675:-**
Intern Drive till Amiga 600, Amiga 1200... **695:-**
MIDI: Till alla Amiga. Genomförd printerport. 1xIn,2xOut,2xThru **395:-**
Soundsampler: Stereo sound sampler, extern till Amiga.............. **595:-**
Mus&Joystickomkopplare: Helautomatisk via t ex tangentbord **245:-**
Amiga Mus: Ersättningsmus,beige / svart / tomatröd,bra design **185:-**
TRAFO Amiga: Kraftig 4.5A switchad till A500,600,1200............ **650:-**

KABLAGE & omkopplare:
SCART Amiga: Bild&ljudkabel för Dator till scart 1.5m **105:-** 3m **125:-**
ModemPC & Amiga: DB25 hona-DB25 hane.... 1.8m **85:-** 3m **110:-**
ModemPC-AT: DB9 hona- DB25hane.................. 1.8m **65:-** 3m **85:-**
Nollmodem: DB 25hona- DB25 hona................................ 1.8m **84:-**
Parnet & Laplink kablar. SCSI alla sorter, IDE m fl................. *Ring*
VGAomkopplare: 2 till 1 3 x 15HD hon kontakter......................... **185:-**
DB252: 2 till en skrivare/modem 3xDB25 hona.............................. **165:-**
DB25X2: Xswitch för 2 skrivare/modem till 2 datorer 4xDB25ho **275:-**
Tangentbordsförlängning: Amiga / PC............ 1.8m **75:-** 3m **95:-**

AMIGA Tillbehör

Trött på dålig bildkvalitet? Vi har lösningen !
A4000 ScanDoubler: Knivskarp bild på SVGA skärm! **2.095:-**
Skaffa en större rymligare WorkBench via högre upplösning, fungerar även med spel etc

SX1-CD32Expansion: Förvandlar CD32 till riktig Amiga-Dator!
Ett fantastiskt "måste" tillbehör för alla CD32 ägare! Serie/Par-port, 3x extern Drive , 1xintern 2.5"HDsamt extern 3.5" HD anslutning,RGB port,ljud in, RAMexpansion 1,2,4 eller 8Mb i en 72pin SIMM sockel, PC keyboard anslutning!
Vi skickar utan kostnad med ***Fred Fish samlings CD GOLDFISH.*** Nytt Pris **2.575:-**
Köp till: Tangentbord-PC **345:-** Extern floppy **695:-** stor trafo **695:-**

AMIGA DATORER SLUT ?
CD32+SX1+ Tangentbord+ floppydrive= Amiga med CDROM !
Vi gör specialpaket! Ring för prisuppgift och leveransbesked.

A600 / A1200
Interna 2.5tum Hårddiskar
Alla Hårddiskar med Kabel, Skruv samt bra Installationsprogram
170Mb **3.075:-** 250Mb **REA 2.995:-**
Vår 170Mbyte HD är extremt snabb den läser med över 1Mbyte/sek!
Vi kan Hårddiskar. Vi har dem på lager .

FastLane Z3:*A4000 Fast SCSI-2 kort med RAMplats*
FastLane är ett äkta 32bitars Zorro-III kort som klarar 7Mb/s asynk och 10Mb/s synkront! Supersnabbt SCSI-II kort med plats för upptill 256Mbyte RAM (SIMM 1,2,4Mbx8)Allt i ett !
DYNAMICACHE®Cachemjukvara samt CD-ROM filsystem på köpet ! Pris **NU 4.295:-**
Paketspecial: Med Quantum 540Mb SCSI-IIFast **6.995:-** med Q1080Mb **10.995:-**

EXTERNA SCSI lådor:Låda med plats för 3.5" Hårddisk. Externa 50poliga kontakter. Priset inkluderar extern 25-50 SCSI kabel.. **1.195:-**

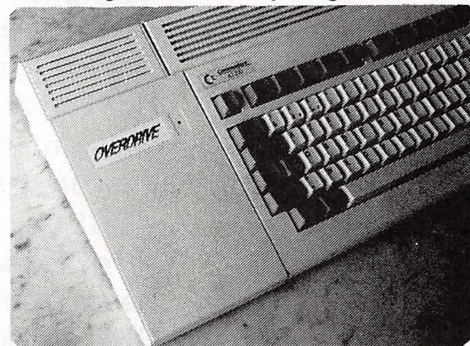
A1200 SCSI: Prisvärd! Ansluts till interna IDE kontakten och ger en 25polig extern scsi-kontakt i luckan bakom floppydriven. **Viktigt:**Stör ej pcmcia eller expansionsporten under datorn, fungerar bra med befintliga IDE diskar. Lämplig för CD-ROM, Tape eller HD. Begär ett Infoblad nu. Externa HDlådor finns. A1200 SCSI från **995:-**

MODEM 28800,*modem med Fax,T-märkt, Superpris* **2.675:-**
RING: Mycket bra SYSOP-PRIS på detta supermodem!

***XDS:* A600/A1200: Anslut Stora, Snabba 3.5" HD!**
Tips:*Anslut HDn via XDS = PCMCIAport fri för t ex OverDrive CDrom*
En extern 3.5" HD i snygg behändig Slimline låda ansluts enkelt med specialkablage till din A600/1200. Komplett sats med Låda, kablage samt bra install.mjukvara **895:-**

XDS-210Mb: Western Digital, kompatibel & snabb hårddisk...... **2.990:-**
XDS-420Mb **3.490:-** XDS-540Mb **3.990:-**
Andra XDS-Konfigurationer finns på begäran

OverDrive:



PCMCIA ansluten snabb kontroller i elegant design med plats för en 3.5"Hårddisk. Utan Garantiförlust kan nu Prisvärda och Snabba 3.5"HD anslutas!
OverDrive utan hårddisk 1.695:-
Körklar med hårddisk från Western Digital på 210Mb 3.595:- **WD420Mb 4.290:-**

OverDrive-CDROM, ***CD32 emulering + snabbt CD-ROM!.***
Fristående enhet med proffsig design och prestanda. Test i tyska Amiga M&T nr 8/94 bra resultat. Detta är den bästa CD-ROM produkten på marknaden till Amiga 1200 idag! CD32emulering ingår=de flesta spel funkar perfekt! Double speed 300KB/s, Multi-Session, Foto-CDkompatibel,läser Amiga,PC och MAC CD's. Audio förstärkare mixar Amiga/CD ljud Filsystem kompatibelt med ISO9660,AmigaDOS,PC-DOS,Mac Hfs.(Kallas ZAPPO i England)
Körklar med ***nya uppdaterade program*** och snabb Mitsumi FX001D CD-Rom **2.895:-**
Som ***registrerad Syscom-kund*** hittar du på vår supportBBS(snart) uppdaterade drivrutiner .

MED RESERVATION FÖR TRYCKFEL OCH PRISÄNDRINGAR ALLA PRISER INK.MOMS. POST- o FRAKTKOSTNADER TILLKOMMER 45:- (>1Kg 85:-) EJ UTLÖSTA PAKET DEBITERAS



Imponerande BBS med virtuell pub



BBS:en Träffpunkten 44:an BBS är en imponerande BBS med som drivs av föreningen Sveriges Dövblinda och har 23 ingående linor, två heltidsanställda sysopar och körs på ett tiotal datorer. BBS:en är en viktig informationskanal för de döva och/eller synskadade. Föreningens ordförande Stig Ohlsson, som själv är dövblind, är en av de drivande krafterna bakom Träffpunkten.

En av sveriges mest imponerande BBS:er, som bland annat har 23 ingående telefonlinor. Hälften av alla som loggar in på BBS:en är tjejer och det finns en virtuell pub på basen.

BBS:en, som körs på ett tiotal datorer, heter Träffpunkt 44:an BBS och körs av föreningen för Sveriges Dövblinda.

För de flesta som använder BBS:er är det en fritidssysselsättning. Men för många är BBS:en en viktig informationskanal.

Vid första anblicken av **Träffpunkten 44:an BBS** verkar den precis som vilken annan BBS som helst. Man höjer dock på ögonbrynet när man listar de användare som har loggat in. Här är nämligen fördelningen mellan tjejer och killar nästan 50 procent. Man blir inte mindre imponerad när man ser att BBS:en har inte mindre än 23 ingående telefonlinor och körs på ett tiotal datorer.

BBS:erna (det är två stycken) körs av föreningen för Sveriges dövblinda. **Thomas Lundgren** och **Jonas Eckerman** heter de två heltidsanställda sysoparna som tar hand om BBS:erna. Thomas har hand om själva BBS:erna och Jonas ser till det så kallade **Fruktträdet**. Fruktträdet är ett echomail-nät mellan ett 15-tal BBS:er som körs av handikapporganisationer runt om i Sverige. Här finns förutom en hel del föreningsinformation alla de senaste TT-nyheterna. Till Fruktträdet portas nämligen alla TT-nyheter direkt och hel del andra skrivs in manuellt. Detta gör att läsaren kan hålla sig up-to-date utan traditionella nyhetsmedia som TV, radio och tidningar.

23 ingående linor

Frösunda och Träffpunkten 44:an är två BBS:er som sitter ihop i ett nätverk. Oavsett i vilken av BBS:erna man loggar in sig, kan man pendla över till den andra. Tillsammans har de båda BBS:erna tillsammans inte mindre än 23 ingående linor och ytterligare linor kommer under sommaren. Många av dessa linor är anpassade för texttelefoner som många döva använder sig av. Texttelefoner består oftast av ett tangentbord som sitter ihop med en liten skärm. Texttelefonen har ett inbyggt 300 bauds modem. 300 baud är förövrigt uppkopplingshastigheten mot BBS:erna eller andra texttelefoner. Därför finns det speciella noder som är låsta på 300 baud för användning mot texttelefoner. För de som har dålig syn finns det andra hjälpmedel. Man kan använda sig av program som stöder förstoring av text. Med den metoden har en person med ledsyn möjlighet att förstora vissa delar av skärmen vid till exempel användning av ett terminalprogram eller vanlig ordbehandling. Programmen finns både som mjuk och hårdvara.

Personer som har ännu sämre syn eller är helt blinda och inte kan →

fortsättning från sidan 12 → använda sig av textförstoring, kan istället använda en talsynt. Datorn läser helt enkelt upp all text som kommer upp på skärmen. Sista alternativet, vilket många dövblinda använder, är så kallad punktskriftskärm. För alla som har sett filmen Sneakers, som har gick på biograferna för ungefär två år sedan, såg den blinda Cosmo använda sig av en punktläsrad. Som så ofta annars har Hollywood överdrivet en aning. De punktläsrad som används idag består oftast av en rad av punktskrift som man känner av. Punktskriftsraden kan liknas med en förlängning av tangentbordet med ungefär 5 cm. Färg och grafikkoder som normalt skickas till monitorn filtreras bort och det är endast ren text som kan avläsas från punktskriftsskärmen. Detta gäller också talsynt och texttelefonen.

Om man väntar sig många och stora ANSI-menyer ska man inte ringa till Träffpunkten 44:an. BBS:en körs på ett PC KOM-system och som brukligt i KOM-världen är ANSI sparsamt använt. Trots att layout:en på BBS:en kan tyckas tråkig byggs stämningen upp genom en febril aktivitet i de över 250 olika mötena, men också genom att det oftast är fem eller sex stycken andra samtidigt inne i BBS:en. Innehållet i mötena varierar från allt om dikter och politik till mötet för den med den mest långsökta kopplingen till en kändis. Som gammal BBS-räv lägger man snart märke till att de hittills nästan obligatoriska datainriktade mötena är ganska få till antalet, jämfört med många andra BBS:er. Här är mötesämnena mer allmänt inriktade vilket kanske avspeglar sig i den brokiga skaran användare.



Ett tiotal datorer används för att köra BSS:en, som inte är så fylld av ANSI-grafik, men ändå är mycket bra, tack vare de välfyllda mötena.

Virtuell pub

För de som vill prata "live" rekommenderas BBS:ens virtuella pub. Här kan alla som är inloggade delta i diskussioner om allt mellan himmel och jord. Diskussionerna kan dock vara en aningen svåra att följa när tio personer samtidigt försöker kommentera allt de andra hunnit skriva. Känslan av att sitta på puben och lyssna på ett antal diskussioner samtidigt infinner sig snart.

På vår resa genom Träffpunktens virtuella värld stöter vi på en av användarna, **Linda Eriksson**. Linda som är 19 år gammal, är själv dövblind. Hon är en flitig användare av BBS:en.



Thomas Lundgren, en av de heltidsanställda sysoparna på Träffpunkten. Thomas ser till att allt i BBS:en fungerar och ger samtidigt support till de nya användarna.

Bra sätt skaffa kontakter

– Jag använder inte BBS:er så mycket för att få den information som andra får genom tidningar, BBS:en är däremot ett utmärkt sätt att skaffa kontakter med andra människor eftersom man kanske inte kan komma ut på stan på grund av synskadan och att jag inte kan höra vad folk säger. Hon fortsätter:

– Vad gäller tidningar och böcker, läser jag allt jag kommer över på punkt-blindskrift. BBS:en är för mig alltså inget som ersätter allt på papper. Nej, fördelarna med tidningar och böcker finns kvar. Dem kan jag ta med mig var som helst, vilket jag inte kan med min dator.

En av de mest drivande krafterna bakom Träffpunkten är **Stig Ohlsson**. Stig sitter som ordförande i Svenska dövblindas förening och är även själv dövblind. Han ser BBS:en som ett hjälpmedel att klara klara jobbet och sociala kontakter. För de som redan vant sig vid BBS:en är den nog ett av de viktigaste hjälpmedlen, anser han. Detta beror framför allt på alla dagliga nyheter som finns att tillgå men också för möjligheten att kommunicera med vem som helst, vilket annars inte skulle vara möjligt.

– Flera av våra medlemmar deltar idag i diskussioner med andra TP-användare som inte är handikappade alls. Det går utmärkt i BBS:en. Här kan man diskutera gemensamma intressen på lika villkor. Skulle de träffas personligen skulle de antagligen inte ens kunna kommunisera med varandra eftersom de då använder helt olika kommunikationsmetoder.

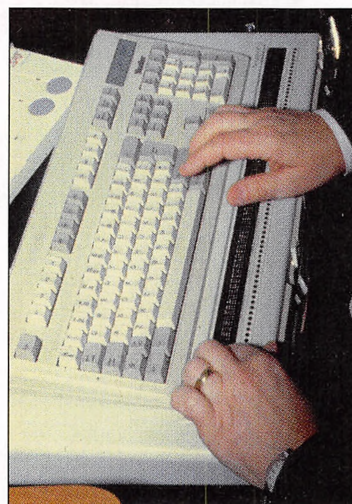
Idag ligger Sverige långt framme när det gäller introduktionen av BBS:er för syn och hörselskadade. Detta beror på det hjälpmedelssystem som tillämpas i Sverige där syn och hörselhandikappade har möjlighet att få hem terminaler för kommunikation.

Något som är unikt för Träffpunkten är att den drivs av människor som själva är dövblinda, vilket inte är vanligt inom många andra hjälpmedelssystem.

Visioner som bland annat **William Gibson** målat upp med människor som är förstärkta med datorer och elektronik ser han inte som en "trevlig" lösning. Däremot tror han starkt på tranplantationstekniken.

– Jag är lite gammalmodig och anser att det är människan som ska styra maskiner och inte tvärtom.

Text och bild: Jonas Hallman



Stig Ohlsson använder sig av en så kallad punkskriftskärm som sitter framför tangentbordet för att kunna läsa av skärmen.

BBS:	Bulletin Board System. Enkelt förklarat är det ett elektroniskt klotterplank.
ANSI-grafik	Med ANSI grafik kan man se tecken och grafik, vilket är en enklare form av vanlig grafik. Oftast endast färgad text och raka linjer.
Baud	Hastighet vid uppkopplingen.
Terminal-program	Program som kommunicerar med modemet.
Möte	Konferens med brev inom ett specifikt ämnesområde

Hit ringer du

Träffpunkt 44:an: **08-39 86 70**
Sysop direkt: **08-39 92 56**
(vanlig telefon Thomas och Jonas)

Karlberg & Karlberg AB

Huvudkontor:
Tel. 046-47 450
Fax 046-47 120

Karlberg & Karlberg AB
Flädie kyrkväg
237 91 BJÄRRED

Stockholmskontor:
Tel. 08-66 111 99
Fax 08-66 33 666

Alla priser är inklusive moms, exkl frakt och med reservation för prisändring. Ej utlösta paket debiteras. Denna annons är fotosatt med PPage & PDraw och fotosatt hos JustNu-Tryck i Lund. Telefon nummer till support BBS. (upp till 28,8 modem) 0611-277 94 eller 0611-227 44. DMz 94-20



A1230-II kanonpriser!

Snabbare än blixten! Bäst i test, se test i DMZ 94-12

Är din Amiga 1200 för långsam? Vill du ha det snabbaste? -Köp GVP A1230-II som är en 40MHz 030 eller 50MHz 030 med MMU, kortet har även 2st Simm platser, klocka och DMA-port för bl.a. anslutning av A1291 SCSI kort.

DMA	68030 processor	RAM	Matteprocessor	Pris
JA	40 MHz			2.595
JA	40 MHz	4 MB		4.795
JA	40 MHz	4 MB	68882, 40MHz	5.895
JA	50MHz MMU			3.995
JA	50MHz MMU	4 MB		6.295
JA	50MHz MMU	4 MB	68882, 50MHz	7.595

GVP A1291 SCSI kort för GVP A1230-II **895.-**





Nyheter!

20"s-Monster Amiga multisyncmonitor:

20" Mitsubishi Multisync monitor för *alla* Amiga modeller ECS och AGA. Hanterar frekvenserna 15.7-35.5kHz och horisontellt 50-87Hz vertikalt, dotpitch 0.31, lågstrålande långsamt fosfor. Skärmen passar även bra till grafikkort som GVP Spectrum EGS, Picasso och Retina.
20" Mitsubishi Amiga-Multisyncmonitor (17495.-) nu 7.495

Telix 14.400 Faxmodem för 1.995.-

Externt modem upp till 14.4 med v32bis samt fax upp till 14.4 med grupp 3, klass 2 faxstandard. Telix har högtalare, displayfönster, serieanslutning inkl kabel 9 & 25pol., passar Amiga/PC/MAC, godkänt av Telestyrelsen (T-märkt).
Telix 14.4 Faxmodem inkl Term4.1 för Amiga (3disk) 1.995
GP-Fax Faxmjukvara för Amiga (vid köp av Telix) 250

Amigan's framtid säkrad.

Med anledning av Amiga uppköpet, firar vi detta med Mega-Blaster-Sale! Se nedan på de fantastiska priserna!

Nu firar vi!

Detta gäller som ni ser ett begränsat antal produkter, så snabba på.

Acceleratorer, kontrollers, minneskort & hårddiskar.

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
GVP A2000 G-Force 030/40Mhz/4MB	9495	6895	3
GVP A2000 G-Force 040/33Mhz/4MB	12995	10695	6
GVP A3000 G-Force 040/28Mhz/2MB	18995	6995	1
GVP A500 HD8/80MB+2st simmplats.	4495	2495	1
1MB-simm GVP GForce 60ns	995	650	2
1MB-simm GVP GForce 040 A3000 40ns	3495	995	10
GVP A500 PC-286 16Mhz till HD8/530	695	495	4
GVP A1200 FANG Ram/Scsi/+FPU	3495	1495	2
GVP A1200 FANG scsi kabel kit	1295	495	1
Amiga 4091 SCSI -II kontroller 32bitars	5495	3195	3
1MB-simm A1200/4000 RAM/FPU-kort	495	250	30
2MB-simm A4000 & A1200 & PC 70ns	1095	775	28
AT SeaGate 344MB 12ms 3.5" Harddisk	3495	2895	4
124MB HD 2.5" A1200/600 Svensk manual och install disk + Amiga Vision Professional	3995	2995	9
85MB HD 2,5" A1200/600 85MB Svensk manual och install disk + Amiga Vision Professional	3495	2395	13
Ricoh löstagbar hårddiskmedia 50MB/skiva SII-R5500 intern 5.25" SCSI drive Amiga/PC/MAC	6495	3750	3
SCSI HD 3.5" 213MB Maxtor	3995	2695	1
SCSI HD 3.5" Quatum LPS 120MB		1495	3
SCSI HD 3.5" Quatum LPS 240MB		1995	3
CD-Rom Panasonic 300k/s Intern AT	2795	1995	2
CD-Rom Toshiba 300k/s 4101-Ext-SCSI	4445	3795	1

Diverse hårdvara

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
A1200 KLOCKA - krets	195	95	13
Fat AGNUS krets 8372A 1MB		150	9
Fat AGNUS krets 8372B 2MB		195	3
Fläkt 12v för internmont. 80x80x32mm	395	150	10
Matteproc FPU 20Mhz-881 plcc+kristall	395	295	11
MegaChip 2MB-chip A2000,500,CDTVs	2495	1995	4
MultiStartII rev6A kickswitch A5,6,2000	495	250	4

Emulatorer Mac & PC

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
A-Max 4 MAC-emulator Färg ex. ROM	4995	3995	10
A-Max 4 MAC-emulator Färg ink ROM	6495	4995	4
A-Max 2 exkl rommar	1995	795	3
A-Max - ROMMAR	1795	1495	4
A-Max 4 uppdatering från A-Max II Plus	1750	1395	4
Vortex GoldenGate 386sx 0MB PC-emu	5495	3795	2
Vortex GG 486slc 25Mhz 2MB PC-emu	7795	5695	3

Amiga Lives!

Detta gäller som ni ser ett begränsat antal produkter, så snabba på.

Amiga Grafik, Genlock -kort

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
Amiga 2300 genlockkort A2000	1995	495	8
FrameMachine+Prism24 framegrabber och 24bit frame-buffer för visning av 24-bit, paketpris	12290	6495	1
GVP Spectrum EGS 28/24 zorro II/III - 2MB ultrasnabbt högupplösande 24-bit grafikkort	6495	4125	18
GVP Spectrum EGS NEC adapter	295	225	4
OpalVision v2.0	6195	4995	15
Scala EX GVP IV-24	1495	295	5

Amiga Paint & Bild hantering

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
ImageFX v1.5 Bundel-pack	1750	875	18
ImageFX v1.6 för EGS GVP Spectrum	395	260	14
Brilliance 2,0 AGA	1195	995	5
ADPro HP ScanJet-IIC mjukv+hårdv	1995	1295	2
Morph Plus	1995	1295	2
Moviesetter	495	195	7
Pixel 3D Professional	1195	625	2
TruePrint 24	695	495	6
TV-Paint Junior för Picasso II	595	275	12
Montage 24	3295	1895	11

Amiga 3D-grafik

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
Caligari 24 v3.0	2495	1295	2
Caligari Broadcast 3.1	5995	2995	2
Imagine 2.0 för OPAL-Vision	995	195	18
Imagine 3.0 för Amiga	5995	3295	18
PC - Vista Pro v 3.0	1295	695	1

Amiga Typsnitt & Clipart

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
Broadcast Titler FontEnhancer	995	450	2
Broadcast Titler Font Pack 2	995	450	1
CG-Fonts Grundpack OutlineFonts 35st	895	595	12
CG-Fonts Video-pack (för ppage/scala)	495	295	3
CG-Fonts Videofonts Decorative 1	695	295	6
CG-Fonts Videofonts Decorative 2	695	295	8
CG-Fonts Videofonts SanSerif 1	695	295	9
CG-Fonts Videofonts SanSerif 2	695	295	7
CG-Fonts Videofonts Serif	695	295	11
CG-Fonts Videofonts Decorative 1	695	375	6
FinalCopyII Typsnitt SoftFaces Vol.2 25st	795	595	4
FinalCopyII Typsnitt SoftFaces Vol.3 25st	795	595	3
FinalCopyII Typsnitt SoftFaces Vol.4 25st	795	595	3

Nu firar vi!

Detta gäller som ni ser ett begränsat antal produkter, så snabba på.

Amiga Musik & Ljud

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
Bars & Pipes Professional v 2.5	2995	2095	17
Bars & Pipes Creativity Kit	695	375	3
Bars & Pipes Multimedia Kit	595	375	2
Bars & Pipes Music Box A	595	375	2
Bars & Pipes Music Box B	595	375	2
Bars & Pipes Performance Tools Kit	695	395	2
Bars & Pipes Power Tools Kit	695	395	1
Bars & Pipes Pro Studio Kit	695	395	3
Bars & Pipes Rules For Tools	595	375	2
GVP Sampler DSS8 "PLUS"	1195	750	6
GVP Sampler DSS8	895	550	5
One Stop Music Shop	7995	6250	1

Amiga Kontor, Administration, DTP, Ordbeh.

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
Desktop Budget SWE	295	195	14
FinalCopy II	950	625	1
OFFICE 5st kontorsprg. Svenskt	2995	250	22
Professional Calc v2 AGA	1395	795	12
Professional Page 2,1 Svenskt	1495	195	24
Professional Draw 3.x eng	895	575	5
ProWrite v3.x Eng	995	495	1
Rötter svenskt släktforskning prg	695	550	15
Superbase Professional 4 v1.3	1995	1695	10
Superbase Personal 4	1295	975	2
X-Cad 3000	6295	3750	1

Amiga Multimedia & Presentation

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
MediaShow	745	195	5

Amiga diverse prg. verktyg

Produkt	Tidigare	Nu	Ant
Cygnus Ed Professional	995	775	9
Eclips 1	895	295	1
Eclips 2	895	295	5
EDGE	850	550	14
Power Fonts	1795	1095	7
QuarterBack Tools	750	450	1
Transporter	1995	1295	1

PC kontrollerkort

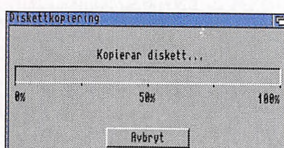
Produkt	Tidigare	Nu	Ant
PC SCSI kort 8-bit	695	295	20

*** Ange MegaBlasterSale vid beställning ***

Formatera mera

Workbenchskolan fortsätter med att gå igenom de olika menyerna. Nu har det blivit dags att lära sig hur man formaterar disketter, kopierar och mycket annat som finns under menyvalen "Symboler" och "Verktyg".





Klickar man på en diskettsymbol och väljer "Kopiera" i menyn "Symboler" startas programmet diskcopy automatiskt.

Vi har kommit till den sista artikeln kring menyerna i Workbench. Förra gången gick vi igenom två menyer, Workbench och Fönster. De två som är kvar heter **Symboler** och **Verktyg**.

Det kan kännas lite tungt att läsa tre artiklar i rad om menyer i Workbench. Men det fanns ingen chans i världen att korta ner det hela utan att hoppa över väsentliga saker. Meningen med vår artikelserie är ju trots allt att du ska bli en Workbench-expert och det blir man inte på nolltid. Vi går rakt på sak och jobbar oss igenom det som är kvar av menyerna.

Symboler

Menyn **"Symboler"** i Workbench är som de första två menyerna knuten till ett objekt på Workbench, i det här fallet är det symbolerna (icons). Ibland kallas symbolerna även för ikoner. Detta kommer från den engelska beteckningen "icon". Menypunkterna i "Symboler" går alltså bara att använda när en eller flera symboler är aktiva och beroende på vad det är för typ av symbol så kan vissa funktioner väljas eller inte. En menypunkt kan även ha olika funktioner beroende på vad det är för typ av symbol som den ska utföras på. Vi går igenom menypunkterna en och en.

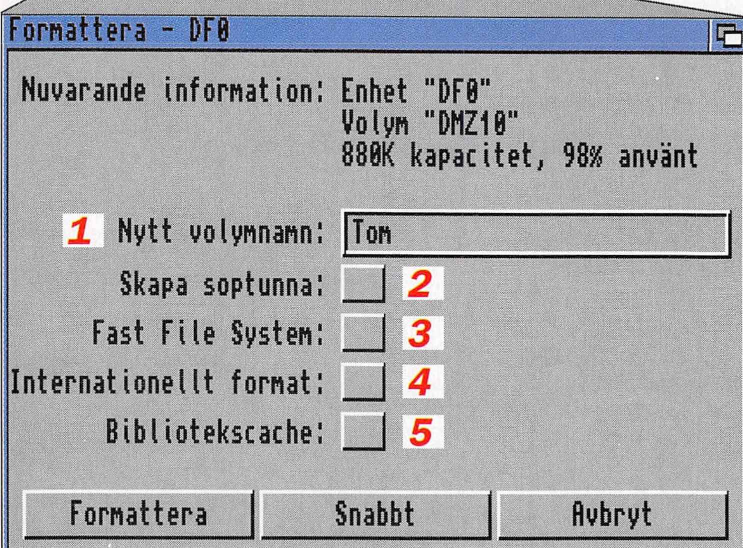
Öppna (Open): Den här menypunkten öppnar lådor, disketter, startar enbart program eller startar program och laddar in ett dokument. Det är rätt många funktioner som kan utföras och det beror på att det finns olika typer av symboler och att Workbench känner av vilken typ av symbol man arbetar med. Aktiverar du till exempel en låda och väljer **Öppna** så öppnas lådan. Det är samma funktion som att dubbelklicka på lådsymbolen. Funktionen öppna är alltså inte lika smidig som att dubbelklicka. Det enda fallet där jag kan tänka mig använda den på lådor är när jag vill öppna ett flera lådor på en gång. Då markerar man bara flera lådor (genom shift-klick eller lasso) och väljer öppna efter det.

När man har aktiverat en programsymbol och väljer öppna så startas programmet. Tyvärr så fungerar inte tricket med flera symboler markerade. Det är bara programmet som hör till den första symbolen som startas. Med program har man alltså ingen nytta alls av den här funktionen.

En annan typ av symbol är projektsymbolen. Med projekt menas till exempel en text som du har skrivit i en ordbehandlare eller en bild som du har sparat i ett ritprogram. Allt som ➜



För att rensa en diskett totalt eller för att förbereda en nyinköpt diskett måste den formateras. Det gör man genom att klicka på diskettsymbolen och välja "Formatera" i menyn "Symboler". Då dyker det upp en ny dialogruta som erbjuder en del inställningsmöjligheter:



***1.** Du kan skriva in namnet som disketten ska få efter formateringen.*

***2.** Du kan bestämma om disketten ska få en soptunna.*

***3.** Du kan bestämma om disketten ska formateras med Fast File System. Det snabbar upp diskettshanteringen och ger mera plats på disketten. Ska du byta disketter med en kompis som har Workbench/Kickstart under 2.0 så får du inte formatera disketterna med Fast File System. De fungerar inte på hans/hennes dator.*

***4.** Du kan välja internationellt format och det betyder att det finns fullt stöd för svenska vokaler (åäö) i fil- och lådnamn. Stödet här består i princip av sorteringsordningen. Denna funktion ska du inte heller välja om du vill byta disketter med någon som har en äldre dator med Workbench/Kickstart före 2.0.*

***5.** Väljer du bibliotekschache bli hanteringen av lådor betydligt snabbare. De öppnas helt enkelt snabbare och alla symboler kommer fortare fram. Den funktionen ska du inte använda om du vill byta disketter med någon som har en Amiga med Workbench/Kickstart före 3.0.*

Har du gjort dina val kan du klicka på** Formattera **eller** Snabbt **för att sätta igång.** Snabbt **formaterar om en diskett som tidigare har formaterats med** Formattera**. Fördelen med det är att det går fort och nackdelen är att skriv/läsfel på disketten inte upptäcks. Det fungerar inte heller med disketter som aldrig har formaterats. Vill du alltså vara 100 procent säker så måste du klicka på** Formattera**.

➜ du producerar i olika programmen kallas projekt. En del program sparar filer med tillhörande symbol och då blir det automatiskt projektsymboler.

Anta att du jobbar med tre texter för ett arbete och behöver läsa och skriva i alla tre under arbetets gång. Då kan du markera det tre projektsymbolerna för dessa texter och välja öppna för att både starta programmet som texterna är skapade i och ladda in alla tre texter på en gång. I det här fallet är kommandot öppna alltså riktigt användbart. Men fortfarande fungerar det bara med ett program i taget. Du kan alltså inte göra detta med en textsymbol som hör till en ordbehandlare och med en bild som hör till ett ritprogram samtidigt.

Kopiera (Copy): Som namnet antyder så kan man kopiera symboler med detta kommando. Om det finns inte så mycket att säga. Funktionen gör helt enkelt en kopia av det man har klickat på.

När det är en diskett startas programmet "diskcopy", är det en låda görs en kopia av lådan med innehållet och är det en enstaka symbol (projekt, program m.m.) görs en kopia av den. Dumt nog fattar programmet inte när man har klickat på symbolen för en hårddisk. För funktionen ser den symbolen ut som en diskett och följaktligen startas diskcopy. Men det fungerar förstås inte med hårddiskar.

Döp om... (Rename): Vill du byta namn på en symbol är det den här funktionen som gäller. I princip kan du skriva vilka namn som helst. Det finns några enkla regler för vad ett namn får innehålla:

- Ett fil/lådnamn får inte vara längre än 31 tecken.
- Kolon (:) och snedstreck (/) får inte användas.
- Undvik mellanslag före och efter. De förvirrar bara.
- AmigaOS gör ingen skillnad mellan gemena och versala bokstäver.

Information: Väljer du denna funktion när en symbol är aktiv så öppnas ett fönster som ger lite mera information om filen bakom symbolen. Här kan det stå saker som storlek på filen, vilken typ av symbol det är o.s.v. Vi går inte närmare in på all information man får och vad man kan göra med den. Det kommer i ett senare avsnitt när vi går ordentligt igenom de olika symboltyperna.

Memorera placering (Snapshot): Om du vill att en symbol ska "fastna" på ett ställe och visas där även efter omstart av datorn så kan du aktivera symbolen och välja denna menypunkt. Den här funktionen gör samma sak som "Memorera placering" i menyn fönster. Enda skillnaden är att du med den här menypunkten kan utföra funktionen på enstaka symboler eller en grupp symboler inom ett fönster.

Glöm placering (UnSnapshot): Om du vill att Workbench själv ska ta hand om placeringen av en symbol aktiverar du den och väljer denna menypunkt. Man kan tycka att detta är onödigt men det kan vara praktiskt med disksymboler. Vid några tillfällen har jag glömt att göra detta med Datormagazins diskett och naturligtvis fick jag en antal samtal om att disken inte dyker upp på Workbench efter att den har stoppats i diskettstationen. Den finns naturligtvis där men om man kör Workbench i ett eget fönster (se menypunkten bakgrund i förra numret) så kan det hända att diskettsymbolen hamnar utanför det synliga området (se bilden längst uppe till höger). Det är på grund av att jag använder en större Workbenchyta än många andra. Om man alltså klickar på en sådan diskettsymbol och väljer "glöm placering" kommer Workbench att lägga symbolen själv på ett lämpligt ställe på Workbenchens synliga fält.

Lämna utanför (Leave out): Om man har ordning och reda på sina disketter/hårddisk blir det lätt ett antal nivåer med lådor. Vissa program behöver man dock rätt ofta och då blir det jobbigt att klicka sig igenom alla lådor för att komma åt programmet. Aktiverar du programmets symbol och väljer den här menypunkten flyttas programsymbolen till Workbench. Det är inte själva programfilen som flyttas, bara symbolen. Det hela fungerar naturligtvis även med projekt- och lådsymboler.

Stoppa tillbal:a (Put away): Den här menypunkten har motsatt effekt. Klickar du på en symbol som du har lagt på Workbench med "lämna utanför", och väljer "stoppa tillbaka" flyttas symbolen tillbaka till det ursprungliga stället.

Radera (Delete): Mycket riktigt så radera man filer eller lådor med denna funktion. Det gör man genom att markera en eller flera filer/lådor och välja radera i menyn. Sedan kommer det upp en dialogruta som talar om hur många lådor/filer man håller på att radera. Här går det fortfarande att ångra sig genom att klicka på avbryt i dialogrutan. Klickar du på fortsätt raderas allt som du har markerat.

Formatera (Format): Med denna menypunkt formaterar man disketter och hårddiskar. "Formatera" rensar en disk totalt. Allt innehåll på den försvinner. Helt nya disketter och hårddiskar måste man också formatera. Det behövs för att datorn ska kunna använda dem. Vi går in på filformat och formatering av disketter och hårddiskar vid ett annat tillfälle. Det enda du behöver veta nu är att den här funktionen bara behövs för helt nyköpta disketter/hårddiskar eller om du vill rensa en diskett/hårddisk totalt.

Töm Sopor (Empty trash): Lägger du filer eller lådor i soptunnan försvinner de inte. Du måste först välja "töm sopor". Jag tycker att soptunnan är den mest värdelösa funktionen i Workbench. Den är ju bara ett mellansteg innan man raderar filer. Vill man radera en fil så gör man det med en gång med kommandot "radera" och inte genom att lägga saker i soptunnan. Men smaken är ju som baken...

Verktyg (Tools)

Den här menyn är lite speciell. I den finns från början inte så värst mycket. Bara en menypunkt som dessutom inte är vidare upphetsande. Menypunkten "Starta om Workbench" gör inget annat än att ladda in Workbench igen. Jag har hittills inte haft användning av den.

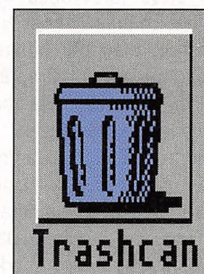
Det är andra funktioner med den menyn som är intressantare. Den är till för att du själv ska kunna lägga till egna menypunkter eller för att andra program ska kunna lägga dit funktioner. Ett exempel är ordbehandlingsprogrammet ProWrite. Startar man det så dyker det upp en ny menypunkt under Verktyg som heter just ProWrite. Om man man har Workbench framme och väljer då Prowrite i Verktygsmenyn så hoppar ProWrites arbetsskärm fram. Ett annat program är Toolmanager som finns på en av Datormagazins disketter. Med detta program kan du själv lägga in egna funktioner i verktygsmenyn. Så kan du t.ex. ställa in att programmet Calculator ska startas när du väljer menypunkten Miniräknare. På det sättet slipper man att klicka sig igenom en massa lådor för att starta ett program. Verktygsmenyn är alltså till för att underlätta arbetet med datorn.

Nu har vi gått igenom alla menyer som finns på Workbench. Workbenchskolan slutar förstås inte här. Den fortsätter i nästa nummer av Datormagazin och slutar inte förrän vi har berättat allt som finns att berätta om Workbench.

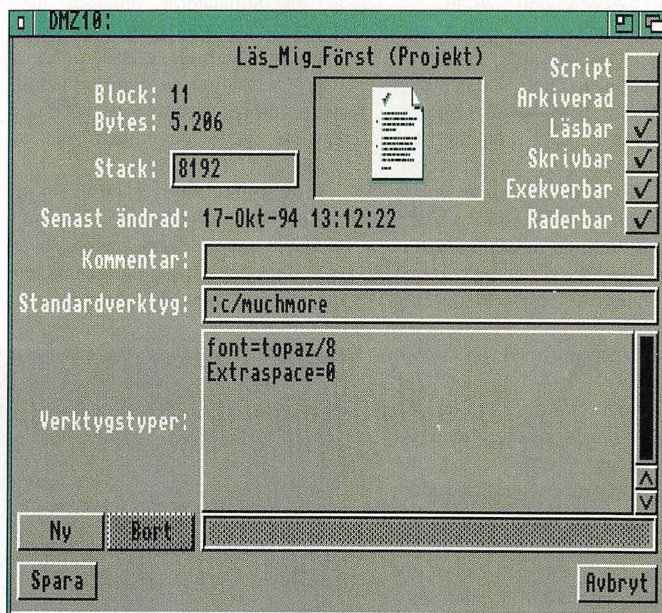
Peter Kerschbaumer
pkdmz@algonet.se

Symboler
Öppna O
Kopiera C
Döp om... D
Information... I
Memorera placering P
Glöm placering G
Lämna utanför L
Stoppa tillbaka T
Radera...
Formattera...
Töm sopor

Menyn "Symboler" har enbart funktioner som har att göra med de olika symbolerna som finns i Workbench.

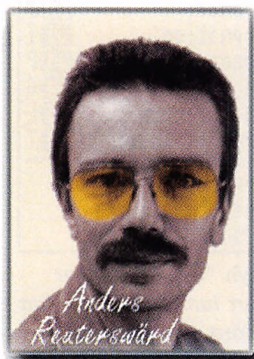


Soptunnan har bara en funktion: att mellanlagra det som ändå ska raderas.



Så här kan det ser ut om du klickar på en symbol och väljer "Information" i menyn "Symboler". I det här fallet är det symbolen för en textfil som vi får info om. Bland annat så ser man att programmet muchmore från C-katalogen på den aktuella disketten som ska användas för att läsa texten, d.v.s. muchmore laddas tillsammans med texten när man dubbelklickar på textens symbol.

64/128 LEVER



Tyskland försöker hålla ställningarna

Jag hade tänkt mig en liten titt på den tyska scenen denna gång.

Tyskland är ju fortfarande det land där det händer mest på 64/128-fronten, men där händelserna främst på grund av språkbarriären inte påverkar oss här hemma i Sverige så mycket.

Commodores 8-bitarsdatorer lever alltså fortfarande i Tyskland, mycket säkert hjälpt av sammanslagningen med det fattigare Östtyskland. Men naturligtvis märks tillbakagången även där. Tidskriften **64'er**, som dominerat marknaden under mycket lång tid, firade nyligen sitt 10-årsjubileum och det gjorde man genom att övergå till enbart prenumerationsdistribution och kraftigt minskat sidantal. En tillbakagång alltså, men trots allt det enda landet i världen med en stor kommersiell tidskrift enbart inriktad på 64:an och 128:an.

En ny tidning som också sett dagens ljus är en varannanmånadstidning med kioskförsäljning, kallad **Brotkasten Live** (en tyskanglicism som väl närmast kan översättas "Brödburken lever"). **Geos User Club** är också fortfarande synnerligen aktiva och har ett stort antal medlemmar, ger regelbundet ut sin tidning och säljer massor av nyutvecklade produkter.

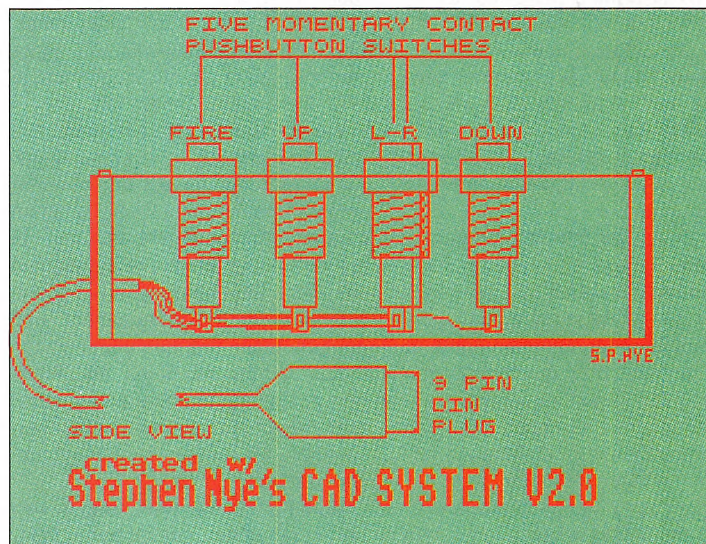
På hård- och mjukvarufronten händer det också mycket. Jag kommer närmare att gå in på detta i kommande spalter, men vill gärna redan nu nämna en produkt, nämligen det tidigare dödsdömda Flash8-kortet. Tydligen har det konkursdrabbade projektet hittat nya finansiärer och 64:an går nu med detta kort att köra åtta gånger snabbare! Lär även vara på väg till Sverige, så jag återkommer med mer information.

Äntligen ett seriöst CAD-program till 64:an

Det var flera år sedan Anders Reuterswärd presenterade ett CAD-program senast, men nu har han äntligen hittat ett mycket användbart och seriöst CAD-program till alla er med 64:or.

Ett riktigt seriöst och mycket användbart program har jag att bjuda på denna gång. Senast det fanns ett CAD-program (Computer Aided Design) med på disketten var flera år sedan och här kommer ett annat sådant som har väldigt mycket att erbjuda. Det handlar om The CAD System i sin senaste version, 4.0. Programmet har jag hittat på CompuServe, där det upptar ett helt eget bibliotek i forumet CBM Art. Med andra ord finns det gott om ytterligare material, stödfiler, fonter, ritningar och annat som inte fick plats på denna diskett.

Själva programmet CAD System upptar nästan hela diskettens framsida, medan det på baksidan finns instruktionsfiler, exempelritningar, en stor packad fontfil och andra hjälpmedel.



Så här bra konstruktionsritningar går att göra i CAD 4.0. Det är ett mycket användbart program som det dessutom finns gott om material, stödfiler, fonter, ritningar och mycket annat till.

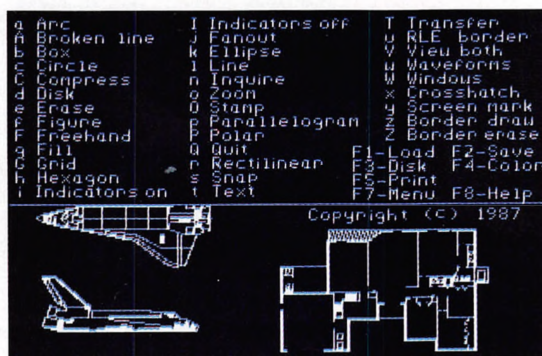
Med hjälp av CAD (Computer Aided Design) kan man åstadkomma grafik, men det är grafik av ett speciellt slag. Den är inriktad på att göra det lätt att skapa konstruktionsritningar, husritningar, elektroniska kretsritningar och dylikt. CAD System är ett sofistikerat program med många möjligheter. Bäst fungerar det med två diskdrivar, eftersom det är väldigt diskintensivt och systemdisketten då kan få sitta kvar i den ena diskettenheten, något som minimerar antalet diskbyten.

Programmet styrs med hjälp av joystick och en omfattande nedrullningsbar meny. Särskilda hjälpskärmar finns för varje programfunktion, ett system som underlättar arbetet mycket eftersom man slipper sitta och leta i skrivna instruktioner varje gång man är litet tveksam. Två högupplösningsskärmar att rita på finns att tillgå och det är lätt att växla mellan dem eller slå ihop dem. De rena ritfunktionerna är följande: halvcirkel, cirkel, fylld cirkel, ellips, bruten linje, linje, rektangel, radera rektangel, parallellogram, vinklar, vågform, figurplacering, frihandsritning, hexagon, linjalhjälp, snaphjälp, zoom, kopiera och stämpla, flytta, fönster och text, för att nämna de viktigaste.

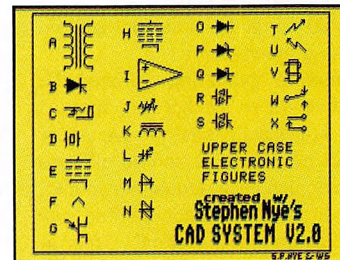
Som några av de medföljande exemplen visar, går det att skapa ritningar med ett mycket professionellt utseende och programmet står sig väl i konkurrensen med liknande tillämpningar på kraftigare datorsystem. Vad man möjligen kan anmärka på är hastigheten, något som inte är så konstigt när det gäller en åttabitarsmaskin med lite minne och bristen på mushantering.

Det här CAD-programmet är bra och visar återigen hur mycket som går att åstadkomma med 64:ans små resurser.

Anders Reuterswärd



En av de mycket värdefulla hjälpskärmarna som går att få fram med enkla handgrepp, precis som i kända tillämpningar på större datorer.



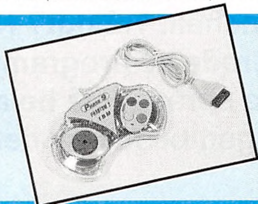
En uppställning av några elektroniska symboler för användning i kretsscheman.

Så beställer du PD-programmen

Beställ disketten genom att sätt in 30 kronor på **pg 82 66 75-1, Anders Reuterswärd**. Ange tydligt i vilket nummer av DMZ som disketten presenterades.

CD³² SPEL

ARCADE POOL	149:-
BANSHEE	269:-
BENEATH A STEEL SKY	299:-
CANNON FODDER	299:-
FIELDS OF GLORY	349:-
HEIMDALL 2	349:-
JET STRIKE	269:-
LITIL DIVIL	299:-
ELITE II: FRONTIER	289:-
MICROCOSM	469:-
NOVA STORM	399:-
SABRE TEAM	329:-
SIMON THE SOCERER	349:-
UFO: ENEMY UNKNOWN	299:-
VIDEOCREATOR	349:-
JOYPAD (COMPETITION PRO)	239:-



CD-ROM SPEL

11TH HOUR	629:-
AL QADIM: GENIES CURSE	379:-
ARMORED FIST	449:-
BATTLE ISLE 2	499:-
BENEATH A STEEL SKY	489:-
COMMAND & CONQUER	669:-
DAY OF TENTACLE	339:-
DOOM 2	499:-
GABRIEL KNIGHT	349:-
INDIANA JONES 4 ADV.	339:-
MEGARACE	259:-
MYST	349:-
OUTPOST	489:-
QUARANTINE	399:-
REBEL ASSAULT	299:-
SAM & MAX Hit the road	459:-
SIMON THE SORCERER	389:-
UNDER A KILLING MOON	599:-

KANON TUNGT!

CD-ROM DRIVE 300KB/S + LJUDKORT SOUNDFORTE 16MCD + MIKROFON + HÖRLURAR + STEREOHÖGTALARE PROBEAT + KABLAR, DISK, MANUALER

samt 10 TUNGA SPEL: Star Trek 25th Aniversary, Lord of Rings, Castles, Bards Tale, Annother World, Wasteland, Dragon Wars, Mindshadow, Tass Times och Battle Chess.

Allt detta blir Dittt för det låga priset av: **2.795:-**

Beställ inom 10 dagar och Du får följande spel till kanonkulepriser:

Encarta 495:- och **7th Guest 179:-**

Priser vid köp av lösa delar ur paketet uppe till höger:


SOUNDFORTE LJUDKORT MED TILLBEHÖR

CD-ROM DRIVE 1.599:-

16-BIT LJUDKORT 1.099:-

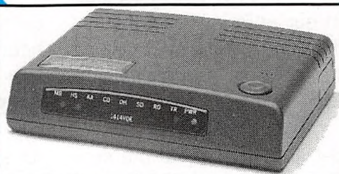
HÖGTALARE 199:-

SPELPAKET 399:-

FAXMODEM
Telix 1414VQE

Sändning och mottagning av fax och data i 14.400 bps. Felkorrigering och data-komprimering. 2 års svensk garanti. T-märkt. Levereras komplett med kabel, telepropp och programvaror.

1.995:-



PC-SPEL 3,5"

ACROSS THE RHINE	449:-
AL QADIM, GENIES CURSE	359:-
AMBERMOON	449:-
ARMORED FIST	399:-
BATTLE ISLE 2	399:-
BATTLEDROME: METAL TECH	399:-
BENEATH A STEEL SKY	389:-
BLOOD NET	399:-
CANNON FODDER	359:-
COLONIZATION	449:-
D-DAY: BEGINNING OF END	399:-
DAY OF TENTACLE	449:-
DETROIT	399:-
DOOM 2	389:-
DUNE 2	449:-
FIFA SOCCER (EA)	399:-
FLIGHT SIMULATOR 5	399:-
GABRIEL KNIGHT	429:-
HANDS OF FATE	379:-
HARPOON 2	459:-
INDIANA JONES 4 ADV.	379:-
IRON CROSS	449:-
KINGS QUEST 6	499:-
KLIK & PLAY	399:-
MONKEY ISLAND 2	399:-
NETWORK O RALLY	349:-
ON THE BALL	349:-
OUTPOST	399:-
OVERLORD	439:-
QUARANTINE	399:-
QUEST FOR GLORY 4	399:-
RETURN TO ZORK	499:-
ROBINSONS REQUIEM	399:-
SAM & MAX: HIT THE ROAD	389:-
SEAWOLF SSN-21	459:-
SENSIBLE SOCCER INT.	199:-
SETTLERS	399:-
SIMON THE SORCERER	389:-
SIM CITY 2000	329:-
SPACE SIMULATOR V.10	449:-
TANKS: WARGAME KIT 2	399:-
SYSTEM SHOCK	449:-
THEMEPARK	449:-
TIE FIGHTER	449:-
TACTICAL MANAGER	359:-
UFO: ENEMY UNKNOWN	399:-
ULTIMA 8: PAGAN	459:-
UNDER A KILLING MOON	499:-
UNIVERSE	399:-
WARLORDS 2	489:-

AMIGA-SPEL

AMBERMOON (AGA)	349:-
ARMOUR GEDDON 2	259:-
BANSHEE (AGA)	299:-
BENEATH A STEEL SKY	319:-
BENEFACTOR	279:-
BUBBA & STRIX	259:-
BUMP & BURN (AGA)	299:-
CANNON FODDER	269:-
D-DAY: BEGINNING OF END	359:-
DETROIT (AGA)	349:-
DUNE 2	319:-
ELITE 2: FRONTIER	299:-
FILDS OF GLORY (AGA)	349:-
FIFA SOCCER	RING!
FLASHBACK	329:-
GENESIA	299:-
HEIMDALL 2 (AGA)	359:-
IMPOSSIBLE MISSION 2025 (AGA)	359:-
INDIANA JONES 4 ADV.	399:-
INNOCENT UNTIL CAUGHT	399:-
JETSTRIKE (AGA)	299:-
K240	299:-
KINGS QUEST 6	349:-
MONKEY ISLAND 2	399:-
ON THE BALL (AGA)	329:-
RUFF & TUMBLE	259:-
SENSIBLE SOCCER INT	169:-
SETTLERS	359:-
SIM CITY 2000 (AGA)	399:-
SIERRA SOCCER	259:-
SIMON THE SORCERER (AGA)	339:-
THEMEPARK (AGA)	349:-
TOP GEAR 2 (AGA)	269:-
UFO: ENEMY UNKNOWN (AGA)	349:-
UNIVERSE	359:-

AGA = Finns även som1200 version

CD-MASKINER

AMIGA CD³²
+ 2 SPEL
+ JOYPAD
1.979:-

Gäller så långt lagret räcker! Beställ redan i dag, nästan 1000 st sålda på kort tid!

PHILIPS CD-i

Den NYA kompakta CD-maskinen! När Du sett "Mad Dog McCree" eller "7th Guest" på denna, så slänger Du allt annat! Helt otroligt!

450-i + 1 st spel: **3.995:-**

450-i + FMV-modul + 2 spel Tennis och 7th Guest: **3.995:-**

TILLBEHÖR

DISKETTER DS/DD	3:95
DISKETTER DS/HD	4:50
SOUNDBLASTER 16 VALUE	1.299:-
JOYSTICK FLIGHTSTICK	399:-
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	799:-
JOYSTICK TS500 ANALOG, KANON!	199:-
MUSMATTA	19:-
MUS - OPT/MEKANISK	199:-
PC-PAD PHANTOM 2	199:-
DISKBOX för 100 st	49:-

ALLA VÅRA PRISER INKLUDERAR MOMS!

BESTÄLL VÅR KATALOG GRATIS!

VID POSTORDER TILLKOMMER POSTENS AVGIFTER OCH VI FÖLJER KOV'S RIKTLINJER - DIN KÖP TRYGGHET!

finns spelet har vi det!

Nu även i Malmö!
Tegelgårdsgatan 10
Telefon 040-97 98 10

Computer Connection AB

BOX 83, 196 37 KUNGSÄNGEN

Telefon
08-581 650 35
Telefax
08-581 708 59

ÖPPET: MÅN - FRE 10-18, LÖR 10-15. VI HAR KVÄLLSÖPPET TILL KLOCKAN 20 PÅ MÅNDAGAR.



Ditt alldeles eget Amiga E

En diskett med bara ett enda innehåll. Tråkigt? Nej, inte alls! Nu har alla som är intresserade av programspråket Amiga E chansen att själv prova språket, då hela DMZ-diskettens innehåll den här gången består av detta programspråk.

Programmering är något många är intresserade av. Den här gången ligger det därför ett komplett programmeringsspråk på DMZ-disketten. Amiga E är ett fullvärdigt språk som är lämpat för all sorts programmering.

I tidigare nummer av Datormagazin har vi skrivit om E och i detta nummer har vi en större introduktionsartikel kring språket. För alla er som är totala nybörjare tar vi upp en grundläggande saker i den här artikeln. Förutsättningarna är att ni har installerat E och en texteditor för att skriva in listningarna.

Installation

Eftersom det finns en del där ute som inte har hårddisk så finns det två val vid installationen. Installationen på hårddisken är ganska enkel. Det enda du behöver göra själv är att skapa en låda där alla E-prylar ska hamna. Den lådan kan du skapa under installationens gång i **"Programinstalleraren" (se bild)**. I slutet av installationsprocessen frågas du om installationsprogrammet ska ändra automatiskt i din uppstartsfil **"s:user-startup"**. Det bästa sättet är att bara klicka på **"Proceed"** (fortsätt). Är allt klart behöver du bara starta om datorn för att datorn ska hitta E.

Installerar du E på disketter måste du förbereda tre disketter som måste heta **AmigaE01** (det är en nolla och inte bokstaven "O"), **AmigaE02** och **AmigaE03**. På den första installeras alla program och moduler du behöver för själva programmeringen. Den andra disketten kommer att innehålla dokumentationen för E och en stor skola för nybörjare i Amigaguide-format. Den tredje disketten innehåller exempel och diverse hjälpmedel som du kan använda när du har blivit lite varm i kläderna.

Texteditorn

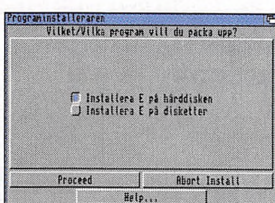
För att kunna skriva in ett program behöver du en texteditor. Väldigt få programmeringsspråk på Amigan består av ett komplett integrerat paket med texteditor, kompilator och annat. Ett exempel på det är AMOS **(yuack!Red.anm)**. I de flesta fallen är dessa saker separerade så att man kan välja den editor man bäst tycker om. Som nybörjare har du förmodligen inga preferenser och det gör det genast mycket svårare.

Alla har en editor som följer med Workbench. Den heter ED och den hittar man inte i första taget eftersom den inte har någon symbol. Den startas från Shell med kommandot `ED <textfilnamn>`. ED är inte mycket att hänga i julgranen, men den dyger för mindre jobb. På förra DMZ-disketten fanns en ny gratistexteditor som heter Annotade. Den är mer avsedd för programmering.

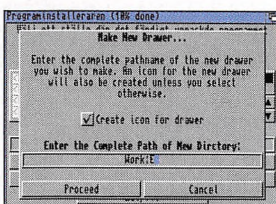
Så fungerar det

Programmeringen i E består i stort sett av två steg. Det första är att skriva in själva programmet i texteditorn och det andra är att kompilera programmet. När du kompilerar ett program översätts texten du skrivit in till något som datorn förstår. Inskrivningen av programmet borde inte ge några problem. Till det kan du använda ED eller Annotade. Det enda som du behöver tänka på är att du ger programmet ett vettigt namn och att det måste sluta med **".e"**. Kompileringen är inte fullt så enkelt. Den går till så här:

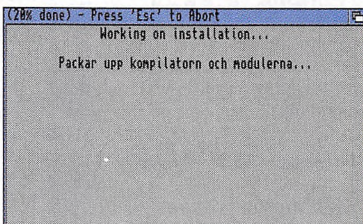
1. Starta ett Shell-fönster
2. Gå till det ställe där du har sparat källkoden till programmet. Det gör du med kommandot **CD** (Change Directory). Om du t.ex. har sparat din text i RAM-disken så skriver



Programinstalleraren på DMZ-disketten ger dig möjlighet att installera E på hårddisken eller på disketter. Väljer du disketter måste du formatera tre disketter och kalla de AmigaE01, AmigaE02 och AmigaE03.



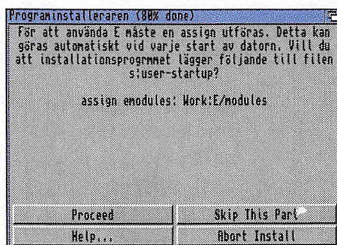
Skapar du en låda för E med installationsprogrammet ska du se till att alternativet för att skapa en symbol (icon) för lådan är förbockad.



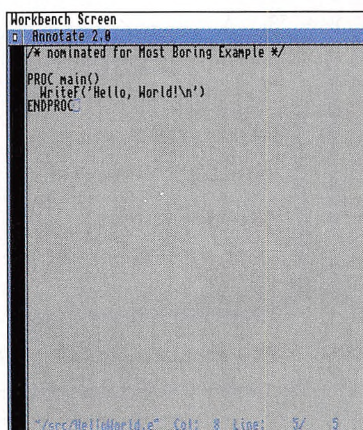
Uppackningen av hela E-paketet kommer att ta en bra stund. Det är många filer som ska packas upp.



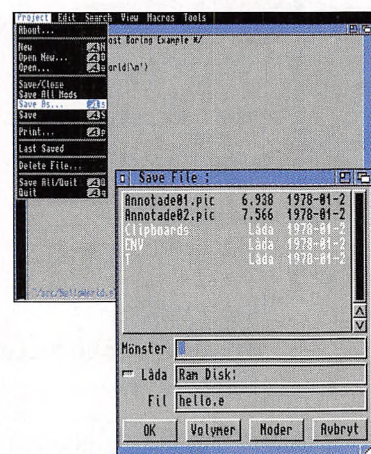
Installerar du E på en hårddisk ska du välja ett ställe där E ska hamna. Du måste skapa en låda som E ska installeras i. Om du inte redan har skapat en låda i förväg kan du göra det genom att klicka på Make New Drawer...



Vid hårddiskinstallationen frågar installationsprogrammet i det sista steget om att få lägga till ett kommando till filen s:user-startup. Det bästa är att klicka på "Proceed" även här. Läs stycket "När det blir problem" för att få en närmare förklaring.



Här har vi skrivit ett enkelt program i texteditorn Annotade som följde med på förra diskett. Om du missat den så kan du använda ED.



Eftersom vi bara ska testa lite så sparar vi filen i RAM: Vi ger den namnet hello.e.

```
AmigaShell
3.Ram Disk:> ec hello
```

Kompileringen startas enkelt med kommandot EC hello. Observera att vi befinner oss i RAM: (RAM Disk), det stället som vi sparade filen på. Tänk även på att ändelsen .e ska utelämnas från filnamnet när du kompilerar.

```
AmigaShell
3.Ram Disk:> ec hello
Amiga E Compiler/Assembler/Linker v3.0a demo (c) 91/92/93/94 $#%!
lexical analysing ...
parsing and compiling ...
no errors
3.Ram Disk:> dir
     ENV (dir)
     Clipboards (dir)
     T (dir)
  hello                              hello.e
  hello.e.info
3.Ram Disk:>
```

Med kommandot DIR listar du sedan innehållet i RAM:. Som du ser finns det en fil som enbart heter "hello" där. Det är det färdiga programmet.

```
AmigaShell
3.Ram Disk:> ec hello
Amiga E Compiler/Assembler/Linker v3.0a demo (c) 91/92/93/94 $#%!
lexical analysing ...
parsing and compiling ...
no errors
3.Ram Disk:> dir
     ENV (dir)
     Clipboards (dir)
     T (dir)
  hello                              hello.e
  hello.e.info
3.Ram Disk:> hello
Hello, World!
3.Ram Disk:>
```

Så här ser det ut när man kör programmet. Det gör inget annat än att skriva ut texten "Hello world" i Shell-fönstret. Inte upphetsande, men det mest klassiska exemplet som finns.

du:

`CD RAM:`

följt av return.

3. Sedan sätter du igång med kompileringen. Vi antar att ditt program heter Test.e. I samma Shell-fönster skriver du nu:

   `EC Test`

Observera att du inte ska skriva hela namnet (Test.e) utan bara det före ".e"

Om allting har gått bra så finns det en fil i RAM: som heter Test. Skriver du nu Test i Shell-fönstret så ska ditt program utföras.

När det blir problem

De finns tre saker som kan hända och som gör att det inte fungerar:

1. Ditt program innehåller ett, eller flera fel.
2. När du skriver kommandot **EC** för att kompilera källkoden hittar Amigan inte kommandot. Då får du ett felmeddelande, typ **"unknown command"** (okänd kommado) eller liknande.
3. Det tredje felet är att kompilatorn (EC) inte hittar modulfilerna. Då kommer den att fråga om en diskett (volym) som heter **emodules:**.

Det första felet kan du bara åtgärda själv. De andra två har inget med E att göra. De berör mera AmigaOS och hur det försöker hitta kommandon och annat. För att allting ska fungera perfekt måste följande två kommandon utföras någon gång:

```
assign emodules:work:e/modules
path work:e/bin add
```

Detta förutsätter att du har installerat E i en låda som heter E på hårddisken work. Ligger det hela på något annat ställe får du ersätta "work:e/" med namnet på det stället där du har lagt E. Om du har kört igenom hela installationsprocessen och även klickat på **"Proceed"** där du frågades om editeringen av s:user-startup ska det hela dock fungera. Då har installationsprogrammet lagt till dessa två kommandorader till din startfil och därmed utförs de varje gång du startar datorn.

Om du har valt att installera hela E-paketet på disketter måste dessa kommandon också utföras men då ska det vara så här:

```
assign emodules:Amiga-
E01:modules defer
path AmigaE01:bin add
```

Om du skriver dessa kommandon i det shell-fönster som du ska kompilera i innan du ska börja programmera så kommer Amigan att hitta allt som behövs. Om du vill kan du ändra i din s:user-startup och lägga till dessa kommandon där så att de utförs varje gång du startar datorn med den ändrade Workbench-disketten. Då behöver du inte utföra dem innan du börjar programmera. Ändringen gör du så här:

1. Öppna ett shell-fönster och skriv:

   `ED s:user-startup`

2. I fönstret som öppnas flytar du markören längst ner och skriver:

   `assign emodules:`
   `AmigaE01:modules defer`
   och
   `path AmigaE01:bin add`
   på var sin rad

3. Spara filen genom att trycka på **Esc x** och return.

Vid nästa omstart av datorn utförs kommandon och datorn är redo för E-programmering. Även om vi har hållit E-artikeln på sidorna 24-26 på en relativ låg nivå så finns det säkert många frågor. På tre sidor kan man helt enkelt inte besvara dem. För att fördjupa dig i språket kan du läsa texten **Beginners.guide** som ligger i lådan Docs eller på disketten **AmigaE02**. Texten är ett hypertextdokument som ska läsas med Amigaguide eller Multiview. Den går steg för steg igenom ett enkelt program och lär dig att ändra i det. Om du har programmerat en del tidigare finns texten E.guide som är referenshandboken till språket. När du har kommit igång med E och behöver lite inspiration kan du ta en titt i lådan Src (källkoder). Har du installerat E på disketter hittar du lådan på disketten AmigaE03.

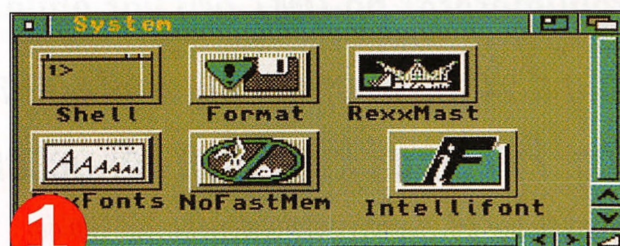
Skriv till mig om du har synpunkter kring E, kanske tycker att det skulle behövas fler artiklar eller vill att det ska finnas mera E-relaterat material på kommande disketter.

Peter Kerschbaumer
pkdmz@algonet.se

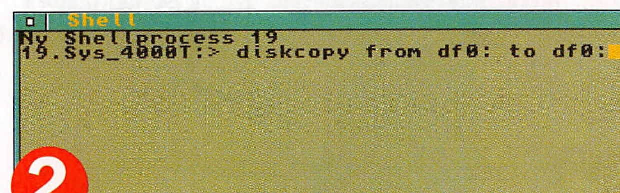
Så här gör du en säkerhetskopia

Det är enkelt att göra en kopia på Datormagazins diskett.

Det enda du behöver göra är att följa beskrivningen steg för steg.

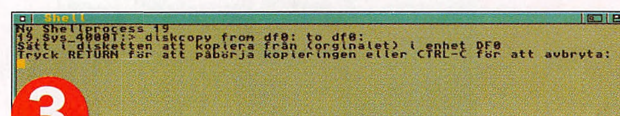


1 Starta Amigan med en Workbench-diskett och leta upp symbolen Shell. Den borde ligga i en låda som heter System på din Workbenchdiskett. Dubbelklicka på symbolen för att öppna ett Shell-fönster.

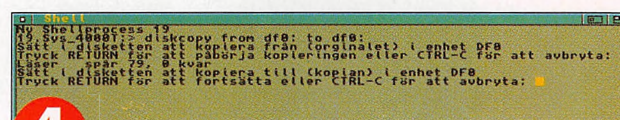


2 Skriv följande kommandorad precis som den står här. Tänk på att sätta mellanslagen på rätt ställe:

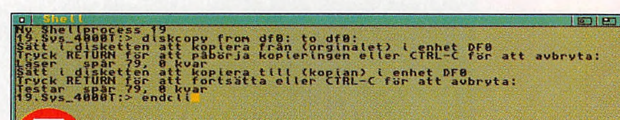
`DISKCOPY FROM DF0: TO DF0:`



3 När du frågas efter originaldisketten (den som du ska kopiera ifrån) ska du sätta in Datormagazin-disketten och trycka på return. Allt som finns på disketten kopieras sedan till en buffert i minnet.



4 När detta är klart ber programmet dig att sätta in disketten du vill kopiera till i diskettstationen. Sätt in en tom diskett och tryck på return.



5 Om minnet inte skulle räcka till för att buffra hela diskettens innehåll kommer programmet diskcopy be dig i omgångar att först sätta in originaldisketten och sedan disketten du vill kopiera till. När allt är klart kan du skriva ENDCLI följt av return för att stänga Shell-fönstret. Kopian är nu färdig.

Achtung!



Jag är inte prenumerant men jag vill börja prenumerera på Datormagazin och dessutom få DMZ-disketten hemsänd med varje nummer!

Helår 22 nummer inklusive DMZ-disketten för 655 kronor ☐ 269

Halvår 11 nummer inklusive DMZ-disketten för 335 kronor ☐ 270

Jag heter: .... ålder: ....

Adress: .... telefon: ....

Postnr./postadress: ....

Målsmans underskrift om du är under 16 år: ....

Frankeras ej. Datormagazin bjuder på portot

DATOR Magazin

Svarspost
Kundnummer 110 257 101
110 12 STOCKHOLM

Erbjudandet gäller t.o.m. 31/12 1994 och ej tillsammans med andra erbjudanden. Priserna gäller i Sverige, utanför Sverige tillkommer porto.

Amiga E för nybörjaren

Vill du lära dig programmera men tycker att det är svårt att komma igång? Då är det här din chans att lära dig grunderna i ett nybörjarvänligt men kraftfullt programspråk.

Denna introduktion till Amiga E vänder sig till dig som programmerat lite förut, men inte i E. Hårddisk och goda kunskaper i Amigans operativsystem är önskvärt, men inte ett måste.

En dator kan inte svenska (och inte engelska heller för den delen). Den är egentligen bara en dum maskin som behöver instruktioner in i minsta detalj för varje uppgift den ska sköta. För att ge en dator dessa instruktioner använder man sig av ett programmeringsspråk. Till Amigan finns det flera olika språk. Ett exempel är BASIC som är enkelt att lära sig (för det mesta) men inte speciellt kraftfullt. Assembler är så att säga motpolen till BASIC – svårt att lära, långa listningar och kraftfullt. Dessa två är ytterligheterna inom programmeringsspråken. Däremellan ligger till exempel C, Pascal och Amiga E. Dessa språk försöker hitta en gyllene medelväg mellan lätthanterlighet och snabbhet. Om du någon gång sett ett Pascalprogram så kommer du märka att E liknar dessa ganska mycket, men egentligen är E mycket närmare C i sin grunduppbyggnad.

Att komma igång

För att kunna börja programmera i E så måste du kunna två saker: använda en texteditor och kompilera ett program i E. Kompilera är att göra om texten/programkoden som du skrivit i texteditorn till en körbar fil.

Jag minns själv hur det var när jag ville lära mig programmera, jag ville börja skriva program med en gång och inte sitta och läsa en massa text. Därför börjar vi med ett litet exempel på en gång:

```
PROC main()
WriteF('Hallå världen!!!\n')
ENDPROC
```

För att göra en körbar fil av detta exempel sparar du det som "namn.e" och sedan skriver du bara "ec namn" i ett shell-fönster. Se exemplet här intill på hur en kompilering kan se ut. Det enda detta lilla program gör är att skriva "Hallå världen" på skärmen.

Men vad är det lilla programmet uppbyggt av? Först står det **PROC main()**. Detta är den procedur som anropas när programmet startas och den är fördefinierad av E. Alla E-program måste ha PROC main(). Sedan kommer **WriteF('Hallå världen!!!\n')**. Det är ett anrop till en inbyggd funktion i E som skriver ut text. Vi ska gå igenom fler inbyggda funktioner längre fram i artikeln. Det kanske lite mystiska **\n** betyder "ny rad" och ska ses som ett tecken.

"ENDPROC" betyder att proceduren slutar där och i detta fall syftar det på proceduren main(). I detta fall avlutas programmet.

Procedurer

Procedurer kan man tänka sig som små program med ett namn. Du kan lätt skapa egna procedurer. Se **listning 1** för ett enkelt exempel. En procedur kan i sin tur anropa en annan procedur och olika procedurer kan anropa samma procedur. Det kanske låter krångligt, men det är det inte om man tänker efter lite.

Rent programmeringstekniskt brukar det löna sig att dela upp sitt program i procedurer som gör en sak var. Dels blir programmet mer lättläst och så kan samma rutin användas av olika delar av programmet och på så sätt slipper man skriva om samma rutin. För att kommunicera med procedurer skickar man parametrar. Parametern till WriteF i exemplet ovan är **'Hallå världen!!!\n'** som brukar kallas en **sträng**. Procedurer kan ta emot alla typer av data, t.ex. heltal eller minnespekare. Parametrarna skrivs inom parentes och man kan ge fler än en parameter åt gången och då skiljs de åt med ett kommatecken.

Variabler

Innan du kan skapa egna procedurer som har parametrar så måste du kunna lite om variabler. En variabel är en bit reserverat minne som du ger ett namn och sedan kan ändra innehållet i. I E definieras variabler genom att man i början av programmet/proceduren till exempel skriver:

```
DEF bananer
```

Detta skapar en variabel med namnet bananer.

Om du vill ha en sträng så skriver du:

```
DEF namn[32]:STRING
```

Detta ger dig en sträng med maximalt 32 tecken. Variabler tilldelas värden genom att du skriver till exempel

```
bananer:=12
```

Man använder ":=" för att kunna skilja mellan tilldelning och jämförelse. Enkel "=" används t.ex. i IF-satser.

Variabler kan vara antingen globala eller lokala. Globala variabler kan nås från alla procedurer i ett program. Fördelen med lokala variabler är att man kan ha samma namn på dem i olika procedurer. Se **listning 2** för att se skillnaden mellan globala och lokala variabler. Listningen visar också hur man använder variabler som parametrar till en procedur. Försök lista ut vad resultatet blir innan du kör programmet!

I anropet till WriteF så används "\d" som skriver ut det heltal som står som nästa argument, i detta fall variabeln "apelsiner". Se **listning 3** för att se hur man läser in en sträng från tangentbordet och sedan skriver ut den.

Loopar och IF-satser

Ofta vill man utifrån indata välja olika vägar i ett program. Detta kan lösas på två sätt i E: med **IF** eller med **SELECT**.

Om du t.ex. vill skriva ut en varning

Listning 1

```
PROC main()
  WriteF('Hallå världen!!!\n')
  min_proc()
ENDPROC

PROC min_proc()
  WriteF('Detta skrivs i proceduren min_proc.\n')
ENDPROC
```

om "x" blir större än 1000 och en megavarning om "x" är större än 10 000 så skriver du:

```
IF x>10000
  WriteF('Megavarning!')
ELSEIF x>1000
  WriteF('Varning!')
ELSEIF x=0
  WriteF('Nolläge')
ELSE
  WriteF('Ingen Fara')
ENDIF
```

Observera "x=0" inte "==" som i C. Tänk också på skillnaden mellan ":=" och "=". I vissa flervalssituationer är det naturligare att använda en CASE-sats:

```
SELECT tecken
CASE 'a'
  WriteF('Det kom ett a')
CASE 'b'
  WriteF('Det kom ett b')
DEFAULT
  WriteF('Det var inte a
      eller b!')
ENDSELECT
```

DEFAULT är det som händer om inget av CASE-satserna stämmer. DEFAULT kan utelämnas.

I ett datorprogram behöver man ofta upprepa en viss sekvens flera gånger eller så kanske man vill utföra något tills ett visst läge uppkommer. Om du t.ex. vill skriva ut alla tal mellan 711 och 1642 så vore det ju oerhört jobbigt att behöva skriva 931 WriteF. Då använder man **FOR**, exempelvis så här:

```
FOR i:=711 TO 1642
 WriteF('\d ',i)
ENDFOR
```

Det går även att använda **STEP**, ("steppa" ett visst antal steg som man säger), exempelvis:

```
PROC main()
  DEF i
  WriteF('Alla udda tal
      mellan 0 och 100\n')
  FOR i:=1 TO 100 STEP 2
    WriteF('\d ',i)
  ENDFOR
ENDPROC
```

För att ha konditionella/jämförelseloopar så finns **WHILE** och **REPEAT UNTIL**. Skillnaderna mellan dem är att WHILE gör sin jämförelse före och REPEAT UNTIL efter, vilket innebär att en REPEAT-loop alltid körs igenom minst en gång. Den andra skillnaden är att WHILE utförs så länge uttrycket är sant och REPEAT UNTIL utförs tills uttrycket blir sant. Exempel:

```
x:=1
WHILE x<10
  x:=x+1
ENDWHILE
REPEAT
  x:=x-1
UNTIL x=1
```

I IF och andra jämförelsesatser kan man ha användning av **AND** och **OR**. AND blir sant när alla uttrycken är sanna och OR när minst ett uttryck är sant:

```
x:=50
y:=30
IF y>25 AND x=50 THEN
  WriteF('Detta är sant')
ENDIF
IF y=25 AND x=50 THEN
  WriteF('Inte sant...')
ENDIF
IF y=40 OR x<60 THEN
  WriteF('Sant');
ENDIF
IF y=10 OR x=20 THEN
  WriteF('Inte sant...')
ENDIF
```

Observera att WriteF('Inte sant...') inte kommer att utföras.

Launch

För att komma igång på riktigt och för att visa vad man kan göra med E har vi skrivit ett litet program som visar många funktioner i E. Det använder sig av **gadtools.library** som är ett funktionsbibliotek (enkelt sagt en samling procedurer) som är inbyggt i Amigans operativsystem.

Launch är ett program som startar andra program. Det öppnar ett litet fönster med fem knappar (gadgets), se bilden på nästa sida. Genom att trycka på någon av dessa startas det program vars namn står på knappen. Programmet utnyttjar flera av E:s inbyggda funktioner men även en del andra, t.ex. gadtools.

I Launch finner du en hel del som inte finns förklarat i texten ovan. Redan på den första raden står det **ENUM**. ENUM är ett sätt att tilldela en rad konstanter olika värden genom att den första blir 0 och sedan ökar det med 1. **ER_MENUS** får i detta fall värdet 7. Förkortningarna är olika fel som kan uppstå när programmet startas, inte tillräckligt med minne, m.m.

Längre ner står det **MODULES**. Detta är samma sak som header-filerna i C och include-filerna i assembler. Dessa innehåller mestadels adresser till olika inbyggda rutiner i systemet. Modulerna som inkluderas här är: **intuition**, som används för att öppna Launchs fönster och styra in- och utmatning i det; **Gadtools** är ett library som gör det lättare att få fram snygga knappar; **Screens** under intuition används för att få fram vissa uppgifter om Workbench-skärmen som gadtools behöver.

Sedan kommer main() som endast är fem rader. Observera att **checkerror(openinterface())** innebär att openinterface anropas först! Resultatet från denna skickas till checkerror.

I openinterface öppnas först gadtools-libraryt. Det innebär att man får tillgång till dess funktioner. Sedan följer ett par rader där **visual** och **offy** hämtas fram. Visual innehåller data om skärmen som gadtools behöver och offy är offseten i y-led på workbenchskärmen.

Sedan anropas **CreateContext** som skapar listhuvudet till listan med knappar som skapas när sedan **CreateGadgetA** anropas. CreateGadgetA anropas i proceduren **skapa_gadget**, ➜ *Fortsättning nästa sida*

Böcker i RKM-serien:

Amiga ROM Kernel Reference Manual (Includes and Autodocs), ISBN 0 201 56773 3

***Amiga ROM Kernel Reference Manual (Devices)** ,ISBN 0 201 56775 X

Amiga ROM Kernel Reference Manual (Libraries) , ISBN 0 201 56774 1

Amiga Hardware Reference Manual, ISBN 0 201 56776 8

* Libraries är den första bocken man bör skaffa.

Listning 2

```
DEF bananer,apelsiner /* Globala variabler */

PROC main()
  DEF klasar=3,dummy  /* lokala variabler */
  dummy:=5
  banankontakt(klasar,dummy)
  apelsiner:=apelsinmannen(bananer,dummy)
  WriteF('Antalet apelsiner blev \d stycken.\n',apelsiner)
ENDPROC

PROC banankontakt(kl,dum)
  DEF dummy           /* lokal variabel, OBS inte samma som ovan! */
  dummy:=2
  bananer:=kl*4+dum+dummy
ENDPROC

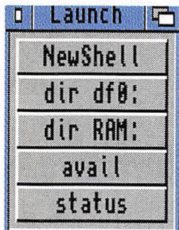
PROC apelsinmannen(arg1,arg2)
  DEF gul
  gul:=arg1+arg2
ENDPROC gul           /* Returnerar arg1+arg2 */
```

Listning 3

```
 PROC main()
 DEF s[32]:STRING
WriteF('\nVad heter du? ')
ReadStr(stdout, s)
WriteF('Hej \s, akta dig för countrymusik.\n\n', s)
ENDPROC
```

➔ detta för att det blir enklare och mindre kod att göra så.

När alla knappar är skapade ska fönstret öppnas. Först definieras några viktiga flaggor. **wflags** innehåller data om hur fönstret ska se ut, prova att lägga till **WFLG_SIZEGADGET**. I **idcmp** definieras vilka meddelanden som fönstret ska läsa av, **IDCMP_GADGETDOWN** gör så att ett tryck på någon av knapparna kan avläsas.



För att knapparna skall ritas ut ordentligt så anropas **Gt_RefreshWindow** efter det att fönstret öppnats.

Tillbaka till main() där programmet går in i en **REPEAT**-loop och där waitformessage anropas. **waitformessage** väntar på tre olika messages: **IDCMP_GADGETDOWN, IDCMP_REFRESHWINDOW** och **IDCMP_CLOSEWINDOW**.

När ett **GADGETDOWN** kommer kollar rutinen vilken knapp som användaren tryckte på och kör sedan det programmet med Execute. När ett IDCMP_REFRESHWINDOW kommer måste **GT_BeginRefresh** och **GT_EndRefresh** anropas, annars så skulle knapparna kunna försvinna.

Launch är långt ifrån färdigt. Det skulle behövas en konfigurationsfil och kanske kan man lägga till saker i menyerna i workbenchen, men det får bli din uppgift och det är dessutom bra träning i E-programmering!

För att kunna programmera egna program som utnyttjar gadtools så behöver du Commodores böcker i RKM-Libraries-serien eller åtminstone Autodocs på diskett.

Ett bra tips är annars att titta på alla de exempelprogram som följer med E, för det är ju bara onödigt att behöva uppfinna hjulet på nytt!

Jonas Elfström

```
/* Launch av Jonas Elfström v0.1 */
/* Amiga E */
/* Till viss del baserat på olika exempel
   i RKRM Libraries */

/* Error messages */
ENUM NONE,ER_OPENLIB,ER_WB,ER_VISUAL,ER_CONTEXT,ER_GADGET,
ER_WINDOW,ER_MENUS

MODULE 'intuition/intuition', 'gadtools',
       'libraries/gadtools', 'intuition/gadgetclass',
       'intuition/screens'

DEF scr=NIL:PTR TO screen,  /* pekare till WB skärmen */
    visual=NIL,
    wnd=NIL:PTR TO window,wflags,idcmp,
    glist=NIL,offy,g,
    type,infos:PTR TO LONG,
    button_text[63]:STRING

PROC main()
/* Öppna fönster, rita gadgets */
  checkerror(openinterface())
  REPEAT
    wait4message()
/* Avslutas genom att stänga fönstret */
  UNTIL type=IDCMP_CLOSEWINDOW
/* Stänger och ger tillbaka alla resurser */
  closeinterface()
ENDPROC /* main */

PROC openinterface()
  IF (gadtoolsbase:=OpenLibrary('gadtools.library',37))=NIL,
  THEN RETURN ER_OPENLIB
  IF (scr:=LockPubScreen('Workbench'))=NIL THEN RETURN ER_WB
  /* Fixar pekare till Workbench skärmen */
  IF (visual:=GetVisualInfoA(scr,NIL))=NIL,
  THEN RETURN ER_VISUAL
  /* gadtools behöver visual data */
  offy:=scr.wbortop+Int(scr.rastport+58)+1
  IF (g:=CreateContext({glist}))=NIL THEN RETURN ER_CONTEXT

  /* skapa knapparna */
  button_text:='NewShell'
  IF skapa_gadget(offy+2,0)=ER_GADGET THEN RETURN ER_GADGET
  button_text:='dir df0:'
  IF skapa_gadget(offy+2+12,1)=ER_GADGET THEN RETURN ER_GADGET
  button_text:='dir RAM:'
  IF skapa_gadget(offy+2+24,2)=ER_GADGET THEN RETURN ER_GADGET
  button_text:='avail'
  IF skapa_gadget(offy+2+36,3)=ER_GADGET THEN RETURN ER_GADGET
  button_text:='status'
  IF skapa_gadget(offy+2+48,4)=ER_GADGET THEN RETURN ER_GADGET

  /* Flaggor till fönstret */
  wflags:=WFLG_DRAGBAR OR WFLG_DEPTHGADGET OR WFLG_CLOSEGADGET
  idcmp:=IDCMP_REFRESHWINDOW OR IDCMP_CLOSEWINDOW OR IDCMP_GADGET-
DOWN
  IF (wnd:=OpenW(280,0,116,offy+66,idcmp,wflags,
     'Launch',NIL,1,glist))=NIL THEN RETURN ER_WINDOW
  /* Öppnar fönstret, glist är en pekare till knapparna. */
  /* IDCMP_GADGETDOWN för att läsa av knapparn */
  Gt_RefreshWindow(wnd,NIL)
ENDPROC /* open interface */

PROC closeinterface()
  IF visual THEN FreeVisualInfo(visual)
  IF wnd THEN CloseWindow(wnd)
  IF glist THEN FreeGadgets(glist)
  IF scr THEN UnlockPubScreen(NIL,scr)
  IF gadtoolsbase THEN CloseLibrary(gadtoolsbase)
ENDPROC /* close interface */

PROC checkerror(er) /* "Smart" errorförmedlare */
  DEF errors:PTR TO LONG
  IF er>0
    closeinterface()
    errors:=['','open "gadtools.library" v37',
             'lock workbench','get visual infos',
             'create context','create gadget',
             'open window','allocate menus']
    WriteF('Could not \s !\n',errors[er])
    CleanUp(10)
  ENDIF
ENDPROC /* check error */

PROC wait4message()
  DEF mes:PTR TO intuimessage,g:PTR TO gadget
  REPEAT
    type:=0
    IF mes:=Gt_GetIMsg(wnd.userport)
      type:=mes.class
      IF (type=IDCMP_GADGETDOWN)
        g:=mes.iaddress
        infos:=g.gadgetid
        SELECT infos
          CASE 0
            Execute('newshell',NIL,stdout)
          CASE 1
            Execute('dir df0:',NIL,stdout)
          CASE 2
            Execute('dir ram:',NIL,stdout)
          CASE 3
            Execute('avail',NIL,stdout)
          CASE 4
            Execute('status',NIL,stdout)
          DEFAULT
            WriteF('Denna text skall aldrig komma fram...\n')
        ENDSELECT
      ELSEIF type=IDCMP_REFRESHWINDOW
        Gt_BeginRefresh(wnd)
        Gt_EndRefresh(wnd,TRUE)
        type:=0
      ELSEIF type<>IDCMP_CLOSEWINDOW
        type:=0
      ENDIF
      Gt_ReplyIMsg(mes)
    ELSE
      Wait(-1)
    ENDIF
  UNTIL type
ENDPROC /* wait4message */

PROC skapa_gadget(ypos,id)
  IF (g:=CreateGadgetA(BUTTON_KIND,g,
       [scr.wborleft+4,ypos,100,12,
        button_text,NIL,id,PLACETEXT_IN,visual,0]:
        newgadget,[GTSC_TOP,2,GTSC_VISIBLE,3,
        GTSC_TOTAL,10,GTSC_ARROWS,22,
        PGA_FREEDOM,LORIENT_HORIZ,GA_RELVERIFY,
        TRUE,GA_IMMEDIATE,TRUE,0]))=NIL,
        THEN RETURN ER_GADGET
ENDPROC /* skapa_gadget */
```

Testa om du är av det rätta virket



Kan du bli en framgångsrik programmerare?
Eller är du helt obildbar?
Gör DMZ:s test så får du svar på frågorna.

FOTO:Arne Adler

1. Vad är "workbench" och "kickstart"?

☐a. En diskett du får med datorn
☐b. Amigans operativsystem
☐c. En inbyggd ordbehandlare i Amigan

2. Vad innebär "startup sequence"?
☐a. Datorns inbyggda startfil som ger skärmbild.
☐b. Ett program som öppnar workbench.
☐c. En sekvens av kommandon som utförs när datorn bootas.

3. Vad är gadtools.library?
☐a. Ett ROM-baserat bibliotek som underlättar programmering.
☐b. Ett bibliotek för programmering av musstyrningen.
☐c. Ett ROM-baserat bibliotek som underlättar programmering av knappar och inmatningsfält.

4. Vad innebär ett "assign"?
☐a. Ett kommando i shell.
☐b. En logisk enhet som talar om för Amigan vad den kan hitta specifika filer.
☐c. Att tilldela minne till ett program.

5. Vad är "LIBS: "?
☐a. Ett bibliotek av Amigakommandon.
☐b. Stället där Amigan letar efter diskbaserade bibliotek.
☐c. En bibliotekslåda i kickstart.

6. Vilken är den senaste versionen av Amiga OS?
☐a. 3.1
☐b. 3.0
☐c. 2.0

7. Vad är "Command line Interface"?
☐a. Kommandoraden i ett Shell-fönster.
☐b. Shell-fönstret som du skriver kommandon i.
☐c. Menyvalet exekvera kommando i workbench.

8. Vad är en "kompilator"?
☐a. Ett tillbehör till AMOS för att göra snabbare program.
☐b. Ett program som gör att dina kompisar inte kan lista dina program.
☐c. Med en kompilator översätter du en programlistning till det färdiga programmet som datorn förstår.

9. Vad är en "rekursiv funktion" i ett program?
☐a. En del av ett program som kan utföras flera gånger.
☐b. En del av ett program som anropar sig själv till ett visst villkor har uppfyllts.
☐c. En loop i ett program för att kontrollera om musknappen är nedtryckt.

Rätta svaren och poäng finns på sidan 54

10. Vad är den korrekta översättningen av dessa engelska ord:
10.1: Source code
☐a. Startkod ☐b. Ett program ☐c. Källkod
10.2: Interface
☐a. Knapprad ☐b. Gränssnitt ☐c. Workbench
10.3: Wildcard
☐a. ersättningstecken ☐b. jokertecken ☐c. söktecken

11. Kan du förstå logiken bakom binära tal? Titta på bilden under och försök sedan att lista ut det rätta svaret:

128	64	32	16	8	4	2	1
1	1	1	1	1	1	1	1

Vad är i så fall det binära talet 0100 0101 omvandlat till det decimala systemet?
☐a. 64
☐b. 69
☐c. 11

12. Det tre tecknen "=", "&" och "|" betyder LIKA MED, OCH och ELLER. Variablerna A och B är antingen sanna (S) eller falska (F). Vad blir resultaten för de olika uttrycken (1-3)? (Fyll på tabellen under 1, 2 och 3.)

		1	2	3
A	B	A=B	A&B	A|B
F	F	S	F	F
F	S			
S	F			
S	S	S	S	S



Trippmätare för muspiloter

Om du känner att du inte kan leva utan att veta hur mycket du har rört din mus idag så är dessa sidor räddningen. Vidare kan minröjare få sitt lystmäte, Boulderdashälskare får ytterligare en variant av det klassiska spelet.

Entab



En gång i den grå forntiden var det inga problem med TAB-tecknet. Numera är det en salig röra där varje datoranvändare har sin egen tab-längd och använder tab ibland och fyller ut med mellanslag ibland. Detta brukar leda till att textfiler kan vara oläsliga på ens egen dator, men helt OK hos den som skrev texten.

Entab är ett program som kan stoppa in tab-tecken där det behövs men även ta bort tab-tecken och sätta in mellanslag om du så vill. Resultatet blir något som ser ut som du vill ha det. Det finns liknande program för detta, men det som skiljer Entab från dessa är att Entab är konfigurerbart och hyfsat intelligent. Antag att du har ett mellanslag mellan två ord och att det andra ordet börjar precis på ett tabulator-stopp. Då kommer Entab inte att byta ut det mellanslaget mot ett tab-tecken, såvida du inte sagt åt det att göra just detta. Andra program byter gladeligen ut mellanslaget mot ett tab-tecken.

Det är enkelt att använda, konfigurerbart och fungerar bra. Fyra gubbar i betyg således.

NextWindow



Tillhör du också den kategori användare som inte vill använda musen till allt utan tycker att tangentbordet finns där för att användas? Då har jag två råd att ge dig: köp inte en Macintosh:-), och installera NextWindow.

Med NextWindow kan du med hjälp av tangentbordet flytta mellan fönstren och aktivera det du vill ha aktiverat. Det är bara att konfigurera vilka tangenter du vill använda och starta programmet så fungerar det.

Programmet är ett commodity, så du kan avaktivera och avsluta det via Exchange. Men du kan tyvärr inte ändra inställningarna via Exchange, och det är brukligt att man kan det med bättre Commodityn. Därför får NextWindow tre glada gubbar i betyg.

MineClone



MineClone är ett minsveparspel och ser nästan ut som Windowsversionen. Det kräver AmigaOS 3.0, körs på Workbenchskärmen och är helt konfigurerbart vad gäller antalet rutor, antalet bomber och storleken på fönstret.

Spelet som sådant är helt OK och för de som gillar minsveparspel kan det säkert vara ett nöje att spela detta ett tag. Jag ger det tre gubbar i betyg.

TimeGuardian



Många vill ha möjlighet att starta program på givna tider. Det kan gälla att ringa upp sin fidonet-boss eller att göra en backup av vissa data till en bandstation. Allt detta finns det ett otal cron-program som klarar av. Egenheten som de flesta sådana program har är att de älskar små kryptiska konfigurationsfiler som man skall peta i. Varje gång man skall ändra något måste man leta reda på manualen för att ta reda på hur formatet på dessa filer var.

TimeGuardian har ett mycket trevligt MUI-gränssnitt (Magical User Interface) så du kan klicka dig fram och behöver absolut inte läsa några dokumentationsfiler (dock finns det en ganska stor dokumentation i Amigaguide-format också). Så i framtiden är det hela bra mycket enklare än vad det varit förut. Det är det som kallas tekniska framsteg.

Men programmet har även en annan finess. Det loggar varje gång du slår av eller på datorn, om du så vill. Detta kan ju vara bra att ha om du är intresserad av att veta om din BBS har bootat om av någon anledning, eller bara är nyfiken på om din lillebror/syster har använt datorn.

Det är shareware och för att kunna använda det fullt ut måste du registrera. Men du kan köra den version som finns fritt och testa dig fram. Programmet är så bra och lättanvänt att det får fem gubbar i betyg.

Agix



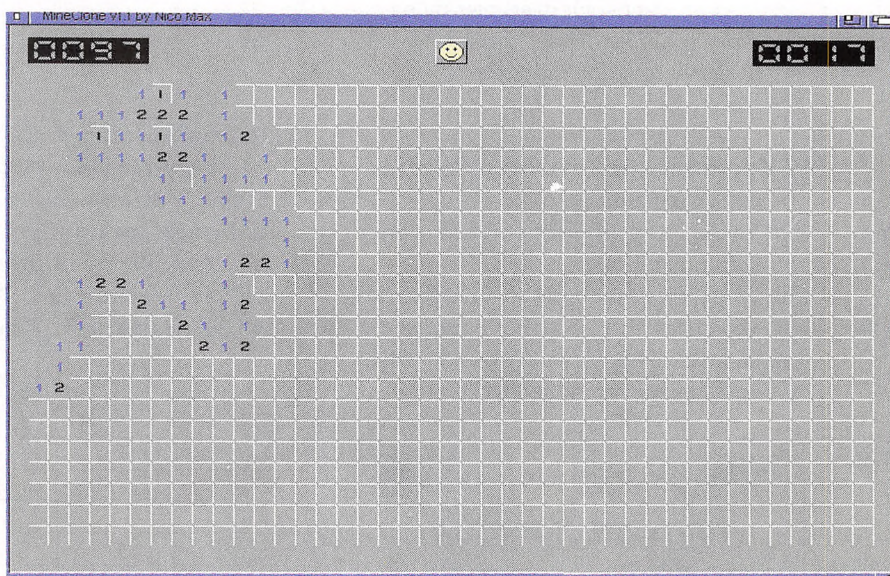
AmigaGuide Indexer är ett program för att skapa index i Amigaguide-filer. Dessa index är bra att ha då du letar efter något speciellt i ett Amigaguide-dokument. Men alltför ofta har den som skrivit Amigaguide-dokumentet skrivit ett stort fint dokument med en massa länkar i men "glömt bort" att göra ett index. Nåja nu kan du göra ett själv. Det är bara att köra dokumentet igenom AGIX så får du ut ett index.

AGIX letar igenom dokumentet efter länkar och skapar ett alfabetiskt sorterat index av det. Det laddar in hela dokumentet i minnet, så om dokumentet är stort och du har ont om minne kan det bli problem. Dock är till exempel Term:s Amigaguide-fil endast 342 KB så det bör inte innebära några praktiska problem. Detta program får fyra glada gubbar för sin lättanvändhet och sin fina funktion.

BaldersGroove



Dags för nästa spel. De flesta av oss har någon gång spelat Boulderdash och för de som var med på Commodore 64-tiden brukar detta minne vara förknippat med en hel del nostalgi. BaldersGroove är ett Boulderdash-spel som är lite annorlunda.



Mineclone är ett minsveparspel som körs på din Workbench. Liknar det som finns till PC/Windows.

Du springer runt och skall samla in ringar och akta dig för monstren (ormar och bärsärkar). I detta spel kan man spela två spelare samtidigt och då hjälper man självklart varandra. Det är dock inget krav att båda går i mål på en nivå, utan man kan glatt offra den ena spelaren om det behövs.

Som vanligt i ett Boulderdash-spel så kan du skjuta runt stenblock (runstenar i detta spel). Det finns även stängsel som du inte kan gå igenom, men du kan spränga bort dem genom att släppa runstenar. Det finns också en elak art av stängsel som expanderar om det finns tomma rutor. Det gör att du kan bli instängd om du inte ser upp.

Det finns även buskar som du kan gå igenom men som stoppar monstren. Spelet är lätt att förstå och roligt att spela. Det har den där spelkänslan som saknas hos en hel del spel och som de flesta 64-nostalgiker brukar prata om. Men tro nu inte att det är dåligt för det. Grafiken är lättöverskådlig och ren. Musiken som spelas i bakgrunden är hyfsad och spelet är snabbt.

Fem superglada gubbar för detta spel.

MFS



På Amigan kan man hantera olika filsystem på ett mycket smidigt sätt och du kan till exempel stoppa in både Amigadiskar och PC-diskar i din diskdrive.

Det finns dock problem med detta. Om du stoppar in en PC-disk så kommer Workbenchen att visa en ikon som talar om att DF0: inte vet vad det är för något samtidigt som PC0: kommer att visa rätt ikon. Det ser illa ut. Om du kör Diskcopy med ett filsystem så kan de andra komma åt disken samtidigt, och det är inte bra.

MFS löser dessa problem. MFS är inget filsystem utan ska ligga ovanpå de filsystem som du använder. Du kommer åt alla filsystem i din diskdrive med ett enda namn. Du behöver alltså inte längre skilja på PC0: och DF0:. Den ser även till att endast en i taget leker på disken. MFS kan du även köra på andra enheter om du vill (till exempel hårddiskar, CD-ROM med mera). Det hela blir bra mycket smidigare med MFS installerat.

Enkelt att använda, löser en del irriterande problem och fungerar bra. Det blir således fem gubbar i betyg för detta program.

MUI MouseMeter



Har du alltid gått och undrat hur mycket du rört musen på en dag? Tjatar din mor på dig om att du borde motionera mer? Starta MUI MouseMeter så kommer du att få reda på hur mycket du rört musen, hur snabbt du rört den samt hur mycket du trycker på dina musknappar.

Denna information kan du ju sen använda för att hävda att du visst motionerat. Frågan är vad nyttan är hos det här programmet. Det är bara roligt och det är Schnitzelware (du skall skicka pengar så att det räcker för en schnitzel och en öl om du gillar det).

Men det är enkelt, roligt och har ett egenvärde faktiskt. Fyra motionerande gubbar blir det i betyg.

AXDiff



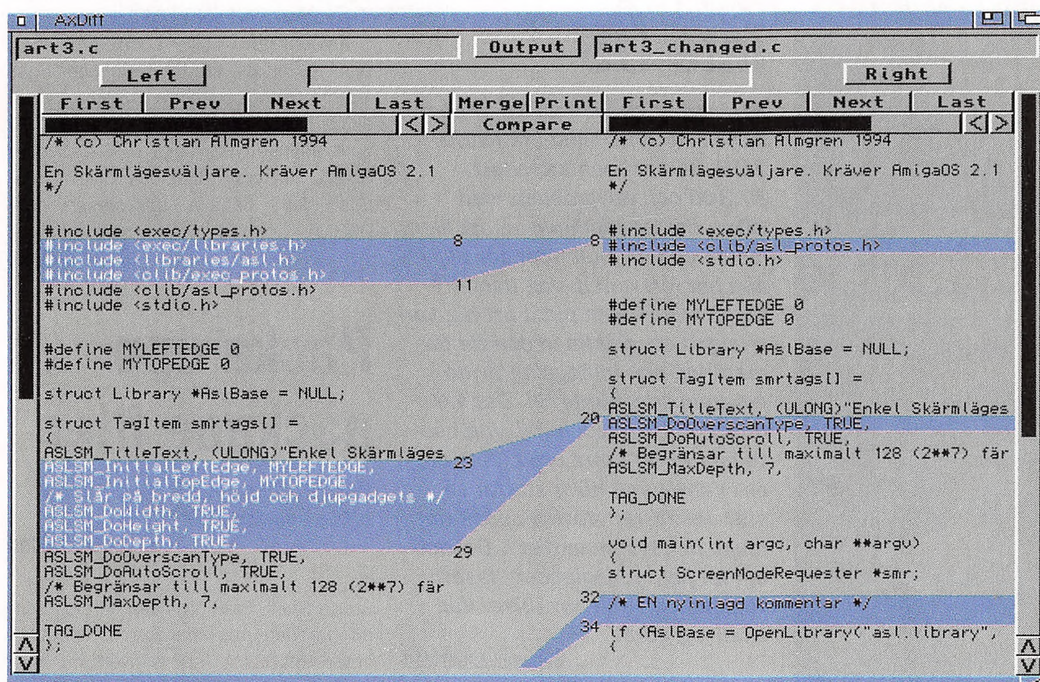
I somras såg jag ett program som fanns till OS/2 som kunde jämföra två textfiler och som kunde presentera resultatet på ett mycket snyggt sätt. Då tänkte jag på de Diff-program jag sett till Amigan som endast skapade en ny textfil där skillnaderna fanns angivna och jag började undra när sådana snygga program med grafiskt gränssnitt skulle komma på Amigan. Nå, nu är det här i alla fall.

Med AXDiff anger du två filer och säger åt AXDiff att jämföra dem. Sen visar AXDiff dem sida vid sida med skillnaderna snyggt markerade i blått. Det hela är mycket överskådligt och lätt att använda. Självklart kan du även få skillnaderna skrivna till en fil med olika färg för olika delar av texten. Det hela är ett föredöme av överskådlighet och enkelhet.

Personligen slänger jag nu min gamla diff i cylinderarkivet och använder AXDiff istället. Varför tragla med ett tråkigt textgränssnitt när jag kan få ett snyggt grafiskt gränssnitt som dessutom gör arbetet så mycket lättare och mer lättöverskådligt?

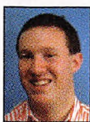
Det kan inte bli annat än fem gubbar i betyg till detta program och en store eloge till Jim Lawrie som skrivit programmet. De 12 dollar han vill ha i sharewareavgift är ett underpris.

Christian Almgren



Precis vad man letat efter. Något som kan visa skillnader mellan två textfiler och presentera det på ett bra sätt.

Nu kan du få tag i alla program som finns beskrivna på PD-sidorna även om du inte har modem. Programmen finns på disketter som vanliga PD-bibliotek sedan får distribuera. Dessa disketter har ingenting med den vanliga DMZ-disketten att göra. Diskettserien heter helt enkelt DMZ-serien och numreras efter tidningsnumren. Disketterna till detta nummer av Datormagazin heter 20-94. Enklast beställer du disketterna från något av PD-företagen eller ett PD-bibliotek.


Christian Almgren
PD

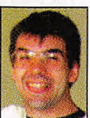

Christer Bau
Multimedia, DTV, (video), MIDI

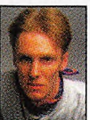

Bengt Dahlström
DTP, ordbehandling


David Ekholm
AmigaDOS, skrivare


Pekka Hedqvist
Tekniska frågor kring Amigan


Niklas Lindholm
BBS, modem, terminalprogram


Erik Lundevall
Assembler, C, ARexx


Pontus Berg
Demoprogram, demomusik


Ove Kaufeldt
Speltekniska frågor


Anders Wallin
Juridiska frågor om BBS:er

Skriv till våra experter!
Adressen är Datormagazin, (plus namnet på den expert som du vill ha råd av) Box 125 47, 102 29 Stockholm.
Vi kan tyvärr inte ge dig personliga svar, inte ens om du skickar med returporto.
Uppgifter som vi kan ha nytta av är: Vilken Amiga du har, årsmodell, kickstartversionen, workbenchversionen, hur mycket minne du har (chip och fast, kolla med AVAIL från Shell/C), fabrikat på eventuell hårddisk, om du har annan extrautrustning och programversion (om det är ett program du har problem med).

Citizen ABC drivrutin

Hej, Jag har nyligen köpt en ny skrivare, en CITIZEN ABC 24. Den fungerar bra, men jag har en fråga angående en sak som står i manualen. Det står att man helst bör använda "Citizen ABC" som printer driver för att få så bra utskriftsresultat som möjligt, men hur kan jag få tag på den? Den finns ju inte i Amigans Workbench, så istället använder jag en Epson-driver.
Med vänlig hälsning

Fredrik Lindemalm

ELDA som distribuerar Citizen ABC har en diskett som skall följa med ABC-skrivarna. Fråga efter denna.

David Ekholm

Ont om bra basketspel

Jag undrar om det finns några bra basketspel till Amiga (1200). Så undrar jag också om det kommer några basketspel till Amiga CD32.

"Jordan"

Det var länge sedan det kom något basketspel över huvudtaget till någon Amiga så det är svårt att rekommendera något bra spel. Det skulle i så fall vara TV Sports Basketball, men det är gammalt som gatan.

Vi får se om det kommer några nya framöver. Basket, framför allt streetbasket, är populärt till de olika spelkonsolerna just nu och det är inte alls omöjligt att det kommer Amiga och/eller CD32-versioner av dem så småningom.

Ove Kaufeldt

Konvertera bilder

Jag har en del bilder som jag kan titta på med viewtek, men som inte är IFF-bilder. Hur gör jag för att omvandla dessa bilder till IFF-format? Finns det något PD-program för detta?

Mathias Roslund

Du kan konvertera bilder med ViewTek. För att spara en bild i IFF-format med ViewTek trycker du ner "S" när bilden visas, eller skriva följande `"VT cool_picture.JPG SAVE cool_picture.iff"` i Shell. Detta kommer att ladda in bilden cool_picture.jpg och sen spara den i IFF-format med namnet cool_picture.iff.

Christian Almgren

Bättre byta dator än att uppgradera

Jag har en A500 med 1MB minne, Kickstart och Workbench 1.3. Finns det någon ikonredigerare som är PD och som är bra? Kan man köpa den nyaste versionen av Workbench samt skall jag uppgradera min A500 eller köpa en A1200?

En undrande hacker



Jag tror vi tar frågorna baklänges. Eftersom du har en ganska oexpanderad Amiga 500 så tycker jag att du skall byta till en A1200. En A1200 kostar dig ca 3800 kronor, men då får du med AmigaOS3.0 och en uppgradering av Workbench (till version 3.1) till din A500 kostar dig 1500 kronor. Så bytet är ju inte så dyrt, du får ju även mer minne och en 68020-dator med AGA-grafik.

Då det gäller om det finns någon bra ikoneditor så skulle jag vilja rekommendera att du skaffar dig programmet Iconian (Fish 991) då du bytt dator.

Christian Almgren

Blanda inte OS

Hej, Jag är en kille på 15 år som har en A600HD med 20MB HD, 2MB chipram och kickstart 37.300 och ett problem med HD:n. Det är nämligen så att filen locale och mycket som hör till den har försvunnit. Jag kan inte lägga in den igen p.g.a att jag var tvungen att skicka in den för formatering och inläggning av de program som hörde till. Det var då jag fick en locale till. Jag köpte min A600 strax efter lanseringen. Varje gång HD:n startar så står det "Error: device speak not found in devs:mountlist". Dessutom får jag meddelandet "Insert volume locale in any drive. Vad skall jag göra?

Behöver expertråd

Det verkar inte som om de som "hjälpt" dig gjort ett vidare bra jobb. Som jag förstår saken så har de lagt in DELAR av OS2.1 på din tidigare OS2.0 Amiga 600. I OS2.1(och uppåt) har talsyntesen slopats av någon anledning, men du har fortfarande delar av OS2.0 kvar som försöker kalla på den. Vidare vill OS2.1 kalla på en låda som heter locale. Där finns nämligen nationella språk lagrade för exempelvis svenska menyer (Den största nyheten i OS2.1).

Anledningen till Locale-problemet beror på att din startup-sequence-fil gäller för OS2.0 och inte OS2.1. Det är aldrig lyckat att mixa OS-versioner. Be dem antingen att lägga in OS2.0 eller OS2.1 helt och hållet och inte blanda. (Man kan behålla talsyntesen från OS2.0).

David Ekholm

Packa upp packade filer

Hur gör man för att packa upp LHA-packade filer?

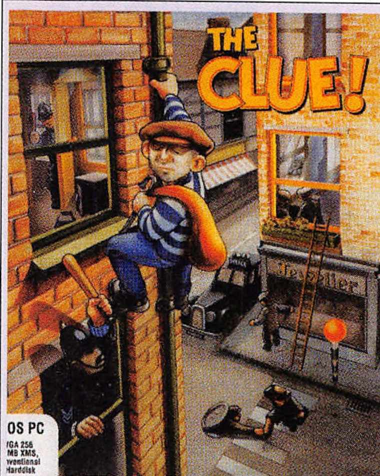
Mathias Roslund

Starta Shell. Ställ dig i den katalog som du har den packade filen i. Om filen heter BILD.LHA så skriver du sen `"LHA X BILD.LHA"`. Då kommer LHA att packa upp den filen.

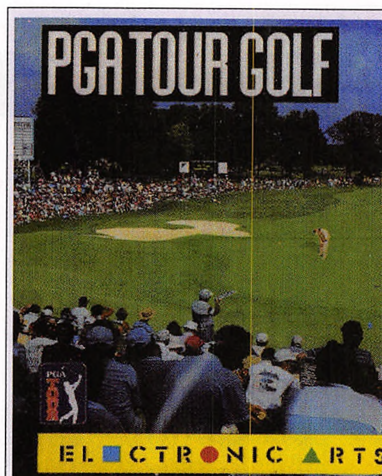
Christian Almgren

AMIGA DATASPEL

Spel till Amiga 500, 500 Plus, 600, 1000, 1200, 2000, 2500, 3000 & 4000.



THE CLUE från Neo. Tidpunkten: 50-talet - Platsen: London - Din Roll: Matt Stuvysunt. Matt är en mycket fattig men ambitiös tjuv, som finner livet alltför stressfullt. För att förbättra hans levnadsstandard, beslutar han att göra det slutgiltiga inbrottet, att stjäla drottningens kronjuveler… Det är upp till dig att planlägga brottet, att samverka med andra figurer i spelet och använda dem till din fördel för att utföra tidernas mest våghalsiga stöld… För polisen bakom ljuset så att de ovetande råkar hjälpa dig… *"Jag har haft en förträfflig tid när jag spelade det och jag skulle utan tvekan rekommendera det till vem som helst" The One. "Mängden av välbehag som du får från att framgångsrikt lyckas med till och med den mest enkla stöten är häpnadsväckande." Amiga Action.* Pris **369** kr, A1200 **369** kr.



PGA TOUR GOLF PLUS från Electronic Arts. Spela mot riktiga PGA proffs i riktiga PGA tävlingar på riktiga PGA golfbanor. Tävla mot stjärnor som Fred Couples, Paul Azinger, Larry Mize, Mark O'Meara, Craig Stadler och Fuzzy Zoeller. Klarar du cutten efter två dagars spel? Du får hela tiden besked från TV kommentatorer hur det går för dina medtävlare. Läs greenerna rätt och gör birdies. Specialslag för tuffa lägen, t.ex. punch shots eller gräskantsputt. 6 autentiska golfbanor från PGA Touren i USA: Sawgrass, Avenel, PGA West Stadium Golf Course, Eagle Trace, Scottsdale och Southwinde. Plus så har vi lagt med den påhittade banan Sterling Shores. En till fyra spelare. *"Det bästa golfspelet som finns… utmärkt." The One betyg 92%. Betyg 91% i C&VG.* Pris **229** kr.

De flesta Amiga spel kräver 1 MB, vilket är standard på både A600 och Amiga 500 Plus. Alla Amiga spel fungerar till alla Amigor (inklusive 1200) om ej annat anges.

ACTIONSPEL

ACTIONSPEL	PRIS
ALIEN 3	339
ANC. ART WAR IN SKIES	399
APOCALYPSE	349
BACK TO FUTURE 3**	299
CYBERPUNKS	349
DRAGONS LAIR 3	379
DYNAMITE DUX*	299
IT CAME FR. DESERT	369
IT CAME FR. DATADISK	229
JURASSIC PARK	339
PAPERBOY 2*	299
REAL GHOSTBUST.**	299
SYNDICATE	439
THE GODFATHER	369

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*

BIL & MOTOR

BIL & MOTOR	PRIS
BIG RUN	299
BUMP 'N' BURN	**369**
BURNING RUBBER	339
HOT ROD**	299
LAMBORGHINI	339
SKIDMARKS	**339**

***=fungerar ej på A1200/4000.*

FIGHTINGSPEL

FIGHTINGSPEL	PRIS
BODY BLOWS GALACT.	339
DANGEROUS STREETS	339
ELFMANIA	339
MORTAL KOMBAT	**379**
SECOND SAMURAI	369

FLYGSPEL

FLYGSPEL	PRIS
A10 TANK KILLER	399
ARMOUR GEDDON 2	**349**
B17 FLYING FORTRESS	399
FIGHTER DUEL PRO 1	499
THEIR FINEST HOUR	249
THEIR FIN. H. MISS.***	169
TORNADO	439

***=fungerar ej på A1200/4000.*
****=kräver Their Finest Hour.*

FOTBOLLSSPEL

FOTBOLLSSPEL	PRIS
CHAMP. MANAGER 93	339
CHAMP. 94 SEASON***	159
CHAMP.M. END SEAS.***	229
CHAMP. M. ITALIA	**349**
CLUB FOOTB. MAN.	**369**
EMPIRE SOCCER 94	349
EUR. SUPERLEAGUE**	299
FOOTBALL DIRECTOR 2	299
GOAL	369
KICK OFF 2 1 MEG V.**	299
KICK OFF 3*****	339
LIVERPOOL**	329
MAN. UTD. PREM. L. CH.	369
MAN. UTD. P. L. DATA****	159
MATCH OF THE DAY	299
ON THE BALL W. C.	369
PREMIER MAN. 1/2	299/129
SENSI. SOC. INT'L ED.	259
SIERRA SOCCER	**339**
TACTICAL MANAGER	**339**
TACTICAL MAN. ITALIA	339
WILD CUP SOCCER	349
WORLD CHAMP. SOC.**	299
WORLD CUP USA 94	349
WORLD OF SOCCER	269

***=fungerar ej på A1200/4000.*
****=kräver Champ. Manager 93.*
*****=kräver Manchester Utd Prem. League Champions.*
******=kräver joystick med två oberoende fireknappar, t.ex. Competition Pro Super 279 kr.*

PLATTFORM

PLATTFORM	PRIS
ALFRED CHICKEN	329
BENEFACTOR	**349**
BRIAN THE LION	349
BUBBA 'N' STIX	**339**
CAR-VUP**	299
CHUCK ROCK 2	329
DENNIS	339
DOODLE BUG**	299
GREMLINS 2**	299
HARLEQUIN	299
IMPOSSIBLE MISS. 2025	429
JOE & MAC 2**	329
KID CHAOS	**349**
MC DONALD LAND	339
MIGHTY BOMB JACK*	299
MR. NUTZ	339
PUGGSY	369
RUFF & TUMBLE	**349**
SINK OR SWIM	329
WONDERDOG	339
ZOOL 2	329

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*

ROLLSPEL

ROLLSPEL	PRIS
CHAMPIONS OF KRYNN	379
DAY OF THE VIPER	299
DRAGON WARS**	299
EYE OF BEH. 1/2 *Pris/st.*	**249**
HEIMDALL 2**	**429**
HIRED GUNS	439
ISHAR 3****	**419**
KEYS TO MARAMON	339
KINGS BOUNTY*	369
LEGACY OF SORASIL	349
LEGENDS VALOUR***	469
PALADIN 2	349
PERIHELION	369
RULES ENGAGEMENT 1	339
SPACE HULK	439
SPACE ROGUE	369
STELLAR CRUSADE	399
SUSPICIOUS CARGO**	299
TREASURES SAV. FR.	379
ULTIMA 5*	369
WIND WALKER	369

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*
****=kräver 1.5 Mb minne.*
*****=ej Amiga 500/3000. Fungerar end. på Plus, 600 & 1200.*

SIMULATORER

SIMULATORER	PRIS
COVERT ACTION	399
ELITE 2 FRONTIER	369
NOVA 9	299
OMNIPL. HORSE RAC.*	369
SUBBATTLE SIMUL.**	299
TRACON 2	449
WING COMMANDER	**229**
WOLFPACK*	369

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*

SKJUTASPEL

SKJUTASPEL	PRIS
CANNON FODDER	**379**
DIE HARD 2**	299
PREDATOR 2*	299
SHOCKWAVE**	299

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*

SPORTSPEL

SPORTSPEL	PRIS
RUGBY LEAG. COACH	369
RUGBY WORLD CUP**	299
TOURNAMENT GOLF**	299
WEMBL. RUGBY LEAG.	339
WINTER OLYMPICS	399

***=fungerar ej på A1200/4000.*

STRATEGISPEL

STRATEGISPEL	PRIS
CAMPAIGN 2	439
CARTHAGE*	299
CHESSMASTER 2100	299
COLOSSUS BRIDGE 4.0	299
COLOSSUS CHESS X**	299
CONFLICT MID. EAST	379
D-DAY BEG. OF END	439
DETROIT****	**439**
GETTYSBURG*	369
HISTORYLINE 1914-18	429
K240	**369**
KING MAKER	**439**
MEGALOMANIA**	299
NAM	369
STARLORD	429
SUPER TETRIS	369
THE SETTLERS	**439**
TYPHOON OF STEEL	369
VIKINGS FIELDS CONQ.	329
WHITE DEATH	399

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*
****=fungerar ej på A600.*
*****=kräver hårddisk eller en extra diskdrive.*

ÄVENTYRSSPEL

ÄVENTYRSSPEL	PRIS
ALTERED DESTINY**	299
BENEATH STEEL SKY***	429
CODENAME ICEMAN	399
CONQUEST CAMELOT	399
DARKMERE	**369**
DEJA VU 1	299
FLASHBACK	369
INDY JONES 3 L.C. ADV.	229
INDY JONES 4 ATL. ADV.	399
INNOC. UNTIL CAUGHT	459
KINGS Q. 1/2	229/199
KINGS Q. 3/4	199/249
KINGS QUEST 5****	499
KINGS QUEST 6	**439**
LARRY 1/2/3	229/229/249
MONKEY ISL. 1/2 *Pris/st.*	**249**
POLICE Q. 1/2	249/229
POLICE QUEST 3****	**249**
QUEST F. GL. 1/2	249/269
RISE OF THE DRAGON	399
SIMON THE SORCERER	439
SPACE Q. 1/2/3	249/199/399
SPACE QUEST 4****	249
THE CLUE	**369**
UNIVERSE	**429**
VALHALLA LORD INF.	369
WONDERLAND	369

***=fungerar ej på A1200/4000.*
****=på engelska.*
*****=kräv. hårddisk eller 2 drivar.*

SUPERBILLIGT PRIS 89 KR/ST.

3D POOL, BIONIC COMMANDO, CARRIER COMMAND, INT'L SOCCER CHALLENGE, MICROPROSE SOCCER**, OUT RUN**, RICK DANGEROUS 2, STUNT CAR RACER

***=fungerar ej på A1200/4000.*

JÄTTEBRA SPEL PRIS 159 KR/ST.

ALIEN BREED SPEC. ED., APIDYA, **ARCADE POOL,** ASSASSIN SPEC. EDITION, BLOOD MONEY**, CALIFORNIA GAMES 2, DEFENDER OF THE CROWN**, FINAL FIGHT, **FLIGHT OF THE INTRUDER,** GRAND PRIX CIRCUIT**, HERO QUEST**, JAGUAR XJ220**, LETHAL WEAPON, PREMIERE**, ROCKET RANGER**, RVF HONDA**, SPACE CRUSADE**, SPEEDBALL 2, STRIKER, STRIKER MANAGER, SUPER CARS 2**, TROLLS, TV SPORTS FOOTBALL*, WATERLOO, WWF 2, ZORK 2 eller 3.

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*

DÖDSBRA SPEL PRIS 199 KR/ST.

4D SPORTS BOXING, **BLACK CRYPT, BODY BLOWS,** BLUE MAX, CLOCKWISER, EUROPEAN FOOTBALL CHAMP., F17 CHALLENGE, FIGHTER BOMBER**, GUNBOAT, HOYLES BOOK OF GAMES 3, INDIANAPOLIS 500, JET, **JOHN MADDEN FOOTBALL,** MANIAC MANSION, **PIRATES,** PROJECT X REVISED, QWAK, REALMS, RISKY WOODS, **ROAD RASH,** ROBIN HOOD, ROBOCOP 3, SOCCER TEAM MANAGER, SUPREMACY, THE GAMES ESPANA 92**, TV SPORTS BASEBALL eller BOXING, WORLD CUP ALL TIME GREATS, ZAK MC KRACK.

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*

SUPERBRA SPEL PRIS 229 KR/ST.

AGONY, **AIRBUCKS 1.2,** ANOTHER WORLD, ARCHER MACLEANS POOL, AWESOME, BATTLEHAWKS 1942*, BIRDS OF PREY, **CAESAR DELUXE,** COLONELS BEQUEST, **CRUISE FOR CORPSE, CURSE OF ENCHANTIA,** DUNE 1, EPIC, INDY JONES 3 L.C. ADV., JIMMY WHITE SNOOKER, KGB, LOOM, LURE OF THE TEMPTRESS, MANHUNTER N.Y., MIG 29M SUPER FULCRUM, NICK FALDO'S GOLF, **REACH FOR THE SKIES,** SHUTTLE***, SIM ANT, SIM EARTH, SIM LIFE****, STREET FIGHTER 2, **WING COMMANDER**

**=fung. ej på Plus, 600 & 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*
****=fungerar på ej på A3000.*
*****=kräver 1.5 Mb RAM minne.*

SUPERBRA SPEL PRIS 249 KR/ST.

DOG FIGHT, **EYE OF THE BEHOLDER 1 eller 2,** F15 STRIKE EAGLE 2, F19 STEALTH FIGHTER**, F117A NIGHTHAWK, **FORMULA ONE G.P.,** FUZZBALL, HEART OF CHINA, LINKS***, **GUNSHIP 2000, MONKEY ISLAND 1 eller 2,** POLICE QUEST 3***, RAILROAD TYCOON****, SPACE QUEST 4***, WORLDS OF LEGEND

***=fungerar ej på A1200/4000.*
****=kräver hårddisk eller en extra diskdrive.*
*****=fungerar ej på A600.*



SPELPAKET

AWARD WINNERS 2 Sensible Soccer 92/93, J. Whites Snooker, Elite 1 och Zool 1. Pris 379 kr.

CADAVER PLUS Cadaver och Cadaver the Pay Off. Pris 229 kr.

CHALLENGERS* Stunt Car Racer, Pro Tennis Tour 1, Super Ski, Fighter Bomber och Kick Off 1. Pris 369 kr.

CLASSIC BOARDGAMES Damspel, Schack och Backgammon. Pris 159 kr.

COMBAT CLASSICS 2 Silent Service 2, F19 Stealth Fighter och Pacific Islands. Pris 379 kr.

EXCELLENT GAMES Shuttle, Robocod, Archer MacLeans Pool och Populous 2. Pris 439 kr.

LOTUS TRILOGY** Lotus 1, 2 och 3. Pris 379 kr.

PGA TOUR GOLF PLUS PGA Tour Golf och PGA Courses. Totalt 7 olika golfbanor: Sawgrass, Avenel, La Quinta, Sterling Shores, Eagle Trace, Scottsdale och Southwind. Pris 229 kr.

PHANTASY BONUS EDITION Phantasie 1 & 3 och Questron 2. Pris 369 kr.

PINBALL DREAMS & FANTASIES Två mycket bra flipperspel. Läcker grafik. Pris 429 kr.

POPULOUS 2 PLUS Populous 2 och Populous 2 Challenge Games. Betyg 97% i CU Amiga och 95% i Amiga Comput. Pris 229 kr.

POWERMONGER PLUS Powermonger och Powermonger World War 1 datadisk. Pris 229 kr.

SIM CLASSICS Sim City Classics, Sim Life och Sim Ant. Sim Life kräver 1,5 Mb minne. Pris 449 kr.

TEAM 17 Overdrive, Body Blows och Super Frog. Pris 369 kr.

THE GREATEST Dune 1, Lure of Temptress och Jimmy White's Whirlwind Snooker. Pris 399 kr.

TRIAD 2** Menace, Tetris och Ball. Pris 299 kr.

WORLD CUP YEAR 94 Striker, Goal, Champ. Manag. 93 & 94 och Sensible Soc. 92/93. Pris 369 kr.

**=fung. ej på Plus, 600 och 1200.*
***=fungerar ej på A1200/4000.*

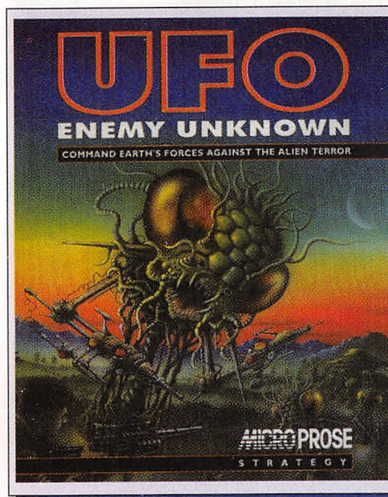
Köp för 750 kr och du får WINTER OLYMPICS värde 399 kr utan extra kostnad.

(Du kan endast få ETT bonusspel för varje 750 kr som du köper för (köper du få 1500 kr får du två st, osv.). Du måste själv tala om vilket bonusspel som du vill ha när du beställer. Se orderkupongen här till höger för fler alternativ som bonusspel.

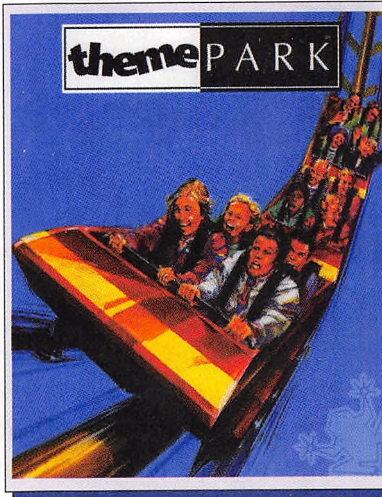
C.B.I. ORDERTELEFON 016-131020

BOX 503, 631 06 ESKILSTUNA, SVERIGE
FAX 016-121300

STÖRST I SVERIGE PÅ AMIGASPEL



UFO ENEMY UNKNOWN från Microprose. Skjuta ner UFOs är bara början; du måste leda en skvadron av tungt beväpnade soldater och undersöka UFO kraschplatser. Ge dig i kast med rymdmonstren med automatgevär, raketgevär och till och med stridsvagnar i din kamp för återvinna användbar teknologi, vapen eller livsformer. Framgångsrika markanfall kommer att tillåta dina vetenskapsmän att analysera främmande föremål. Varje nytt genombrott tar dig lite närmare att förstå rymdmänniskornas teknologi och kultur. När dina ingenjörer har samlat ihop tillräckligt med forskningsdata över deras överlägsna vapen och farkoster, kommer de att vara tillgängliga att användas för dina egna trupper. Ta befälet över dina styrkor inför hotet från rymden. Pris A1200 **429** kr, CD-32 **369** kr.



THEME PARK från Bullfrog. Bygg din egen nöjespark. Bygg den högsta och snabbaste berg och dalbanan någonsin och det spökigaste spökhuset på norra halvklotet. Håll ungarna närda med hamburger och kolastånd, men över allt annat, se till att de är glada! Om du misslyckas med detta kan det väl betyda finansiell ruin. Du måste betala dina anställda, bygga ut din nöjespark och göra affärer. Anställ och avskeda folk. Spela på aktiemarken. Förhandla om löner. Ansvara för dina egna butiker. Välj platsen där du skall bygga din nöjespark. Tävla mot 40 andra nöjesparker. Konstruera dina egna attraktioner. *"Otroligt begivande - den kommer att hålla dig uppe hela natten." CU Amiga betyg 93%.* Pris A1200 **439** kr. (kommer även på vanliga Amiga senare i höst).

A1200 SPEL

A1200 SPEL	PRIS
AIRBUCKS 1.2	**229**
ALIEN BREED 2	369
BANSHEE	**369**
BODY BLOWS	229
BRIAN THE LION	349
CIVILIZATION	469
CLOCKWIZER	229
DETROIT* **	**439**
GUNSHIP 2000	429
HEIMDALL 2	429
IMPOSSIBLE MISS. 2025	429
ISHAR 3	**419**
JAMES POND 3	369
JET STRIKE	**369**
JURASSIC PARK	349
KICK OFF 3**	369
NIGEL MANSELL	369
ON THE BALL WORD C.*	419
OUT TO LUNCH	349
ROBOCOD	**159**
SABRE TEAM	369
SECOND SAMURAI	369
SIM LIFE	429
SIMON THE SORCERER	499
STAR TREK*	**439**
STRIP POT	349
THE CLUE	369
THEME PARK	**439**
TORNADO*	**479**
TOTAL CARNAGE	369
TROLLS	**159**
UFO ENEMY UNKNOWN	429
WEMBLEY INT SOCCER	339
ZOOL 2	329

**=kräver hårddisk.*

***=kräver joystick med två oberoende fireknappar, t.ex. Competition Pro Super 279 kr.*

****=kräver hårddisk eller en extra diskdrive.*

CD-32 SPEL

CD-32 SPEL	PRIS
ALIEN BR. SP. & QWACK	339
ARCADE POOL	229
BANSHEE	**369**
BRIAN THE LION	279
BUBBA 'N' STIX	**369**
BUBBLE & SQEAK	369
CANNON FODDER	**399**
CASTLES 2	369
CHUCK ROCK 1/2	229/369
DIZZY BIG 6	249
ELITE 2 FRONTIER	369
GLOBAL EFFECT	369
GUARDIAN	**369**
GUNSHIP 2000	**369**
HEIMDALL 2	439
HUMANS 1 & 2	369
IMPOSSIBLE MISS. 2025	369
JAMES POND 3	429
JET STRIKE	**349**
LABYRINTH OF TIME*	359
LIBERATION	439
LOST VIKINGS	399
LOTUS TRILOGY	369
MICROCOSM	499
NICK FALDO *kräver mus*	429
PINBALL FANTAIES	399
PIRATES GOLD	**369**
PREMIERE	229
PROJ. X & F17 CHALL.	339
SENSI. SOC. INT'L ED.	349
SIMON THE SORCERER	499
STRIKER	369
SUPER FROG	249
UFO ENEMY UNKNOWN	369
ULTIMATE BODY BL.	369
UNIVERSE	**439**
WEMBLEY INT SOCCER	369
WILD CUP SOCCER	369
ZOOL 2	369

**=fungerar även på CDTV.*

BÖCKER

BÖCKER	PRIS
BANE COSM. FOR. HB	159
BLADE DESTINY HB	269
CHAMP. OF KRYNN HB	159
CONQUEST CAM. HB	129
CURSE AZ. BONDS HB	159
INDY J. FATE ATL. HB	159
KEEF THE THIEF HB	159
KINGS Q. 5/6 HB *Pris/st.*	129
KYRANDIA 1/2 HB	129/159
LARRY 5/6 HB *Pris/st.*	129
LEGENDS OF VAL. HB	159
MANHUNTER N.Y. HB	129
MANHUNTER S.F. HB	129
MIGHT & M. 1/2 HB *Pris/st.*	159
MIGHT & MAGIC 3 HB	249
MONK. ISL. 1/2 HB *Pris/st.*	159
OFF. GDE RAILR. TYC.	249
POLICE Q. 3/4 HB *Pris/st.*	129
POLICE Q. CASEB. (1-3)	279
POLICE Q. OFF. GDE	159
POOL OF RADIANCE HB	159
POOLS DARKNESS HB	159
QUESTB. KEYS KINGD.	279
RAILROAD TYC. M. STR.	279
SIM CITY 2000 STR GDE	279
SPACE Q. 4/5 HB *Pris/st.*	129
WILLY BEAMISH HB	129

JOYSTICKS

JOYSTICKS	PRIS
COMPET. PRO CD-32	279
GRAVIS GAME PAD	279
MEGAGRIP 2	239
MEGASTICK 2	169
QS AVIATOR	429
QS FLIGHT GRIP	169
QS INTRUDER 1	389
QS MAVERICK 1	219
QS PYTHON 1M	179
QS 2 TURBO	179

NYTTOPROGR.

NYTTOPROGR.	PRIS
AMOS PROFESSIONAL	599
AMOS PRO COMPIL.***	429
BLITZ BASIC 2	**799**
DEL. PAINT 4 AGA****	1099
DISTANT SUNS v5.0	999

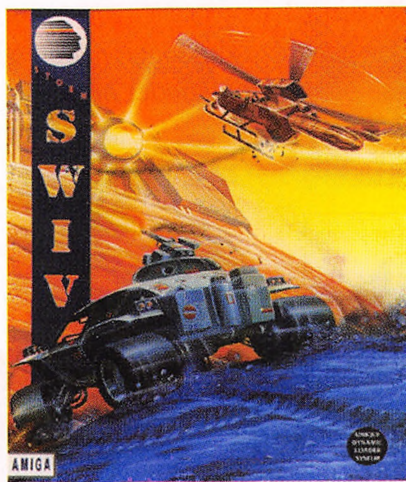
****=kräver Amos Professional.*
*****=endast för A1200/4000.*

MÖSS

MÖSS	PRIS
ECLIPSE MOUSE	269
QS MOUSE	239

CD-32 NYTTO

CD-32 NYTTO	PRIS
VIDEO CREATOR	449



S.W.I.V. FÖR ENDAST 9 KR.

SWIV är ett häftigt skjutaspel. Välj mellan att flyga en helikopter eller åka med en bepansrad jeep och förbered dig på ta dig in på fiendeområdet. Kämpa mot fiende helikoptrar, stridsvagnar, ubåtar, svävare, snöskotrar och gigantiska vapeninstallationer. Men se upp, fienden är beväpnad med de senaste vapensystemen, t.ex. missiler. Möjlighet att spela två spelare samtidigt. "...ett mästerverk..." CU Amiga betyg 90%. "Den mest glädjande strålande vackraste grafiken i universum." Zero betyg 91%. Betyg 93% i The One. Pris 9 kr. (Max en per kund. Fung. ej på A1200/4000).

RING NU! 016-131020. Personlig ordermottagning. Måndag-Torsdag 9-21, Fredagar 9-17, Lördag & Söndag 14-17

NAMN: ______________________

GATUADRESS: ______________________

POSTNR: __________ ORT: ______________________

TELEFONNUMMER: __________ / ______________________

ARTIKELNAMN	DATOR	PRIS

MINSTA BESTÄLLNING = 299 KR

Priserna är inkl moms, frakt, pf-avgift och emballage. Endast 45 kr exp.avg tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer. Leveranstiden är 1-2 veckor. Ej utlösta försändelser debiteras med 149 kr. Alla reklamationer kräver vårt returgodkännande nummer. Reklamerade varor skall skickas som vanligt brev. Skicka INTE förpackningen/instruktionerna, endast disketten. Vi byter ej köpta spel till andra spel. Vi accepterar inte avbeställningar på varor som är skickade. Alla produkter har endast instruktioner på engelska. Till Norge, Danmark och Finland tillkommer dessutom en extra avgift på 30 kr och tulldeklareringsavg. Nya spel kommer varje vecka, ring oss!

❑ Jag beställer för mer än 750 kr och jag får då ett extra spel utan extra kostnad. Värde mellan 149 kr och 429 kr. Beställ för mer än 1500 kr och du får två extra spel, osv. Välj bland nedanstående alternativ. Jag väljer:

- ❑ AFRIKA KORPS (ej Plus, 600 &1200/4000. Strategi)
- ❑ ALFRED CHICKEN 1200
- ❑ CHESSMASTER 2100 (schack)
- ❑ DAYS OF THUNDER (ej 1200. Bilspel efter filmen)
- ❑ CHUCK ROCK 2
- ❑ CYBERPUNKS
- ❑ DIE HARD 2 (ej 1200)
- ❑ DOODLEBUG (ej 1200)
- ❑ F117A NIGHTHAWK (flygsim)
- ❑ FOOTBALL DIRECTOR 2
- ❑ GRAND SLAM TENNIS
- ❑ LIVERPOOL (ej 1200)
- ❑ MERCENARY 3 (ej 1200)
- ❑ NICK FALDO'S GOLF
- ❑ NIGHT SHIFT
- ❑ PAC LAND (ej 1200)
- ❑ PAC MANIA (ej 1200)
- ❑ PALADIN 2 (rollspel)
- ❑ PAPERBOY 2 (ej Plus, 600 &1200/4000)
- ❑ PLAN 9 FROM OUTER SPACE
- ❑ TV SPORTS BASEBALL
- ❑ WINTER OLYMPICS (OS i Lillehammer)
- ❑ ZYCONIX (ej 1200. Som Tetris)

Vi har även spel till 3DO, C64/128, SNES, PC, PC-CDROM, Gameboy, Megadrive, Mega CD, CDTV, MSX, Atari ST/STFM/STE/130/800/2600, Mac, Mac CDROM, Jaguar, Neo Geo, ZX Spectrum och TI-99/4A. Gratis prislista. Ange dator.

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 ESKILSTUNA

NY TIDNING!

CD-ROM

& MultiMedia

Upptäck framtiden!

Nordens första, kompletta CD-ROM-tidskrift för PC- och Mac-användare är här! Vi vänder oss till dig som är dator-intresserad och vill skaffa dig en ordentlig överblick över ämnet. Vi analyserar, beskriver och testar allt som har med CD-ROM att göra, i alla dess olika former! Vi ger dig också möjlighet att själv testa några av de mest intressanta interaktiva titlarna.Till varje tidning hör en CD-ROM fylld med demo-versioner av aktuella titlar! På CD:n till premiärnumret ligger bl a smakprov från Leonardo the Inventor, Multimedia Workshop, Monty Python, Return to Zork *och mycket, mycket mera! Upptäck framtiden själv!*

Allt Du behöver göra är att fylla i den portofria kupongen nedan och lägga den i närmaste brevlåda. Passa på nu, erbjudandet är tids-begränsat och gäller bara till den 31 mars 1995!



Prenumerera nu!

Du får tre späckade nummer av CD-M och tre CD-ROM-skivor för bara **119:-**



650Mb!
Fullpackad demo-CD med varje nummer!



Ja, tack!
Jag vill ha tre nummer av CD-M och tre demo-CD skickade hem i brevlådan för bara 119:-.

Namn ______________________________

Adress ______________________________

Postadress ______________________________

KOD 103

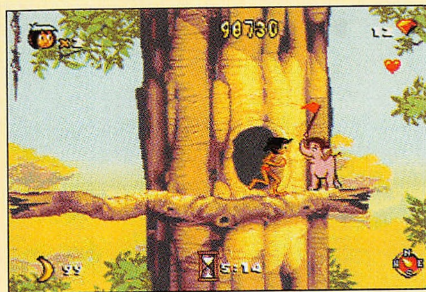
Frankeras ej
CD-M
betalar
portot

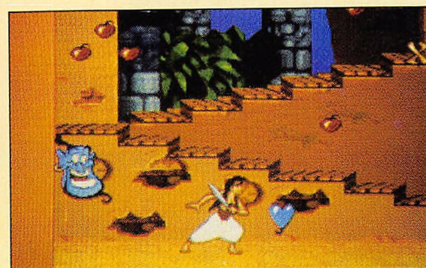
CD-ROM

c/o Titel Data AB
Svarspost 170012400
110 12 Stockholm

Disney på Amiga







Programhuset Virgin kommer att släppa tre plattformsspel som baserar sig på välkända Disneyfilmer. Redan i november brakar det löst med spelet Lion King som släpps lagom till den svenska biopremiären av filmen. I november släpper man också det långt ifrån andefattiga spelet Aladdin. Det tredje spelet måste vi hoppa fram till mars -95 för att hitta och då är det Djungelbokens tur att släppas till Amigan.

Dessa spel kommer enbart att släppas till A1200.

Virgin släpper inom kort tre plattformsspel baserade på Disneyfilmer; Lion King, Djungelboken och Aladdin.



Street Fighter blir serie

Företaget Manga, som är mest kända för sina realistiska och våldsamma filmer, kommer nu även att ge sig in i tidningsbranschen. Det är karaktärerna i spelet Street Fighter som kommer att bli tecknad serie, och handlingen kommer att bli ungefär densamma som i spelen, d.v.s. mosa näsorna på alla som kommer i närheten.

Street Fighter-vågen rullar på. Nu är det dags för spelet att bli serie, och det är inte helt oväntat japanska Manga som står för konverteringen.

Mer datorvåld

Programhuset Acclaim kommer i slutet av november att släppa Mortal Kombat II till Amiga. Mortal Kombat blev en stor succé bland datorfighters medan datorspelsmotståndare rasade över de blodiga scener och det våld som fanns i spelet. Mortal Kombat II kommer att bygga vidare på föregångaren, och om ni hade väntat er mer barnvänliga scener bör nog tänka en gång till. Spelet konstrueras av Probe som har gjort de populära cartridge-versionerna.

Mortal Kombat II är Acclaims första spel som de släpper själva utan inblandning av Ocean och Virgin som tidigare har haft hand om Acclaims diskettspel och är en följd av Acclaims aggressiva marknadsföring.

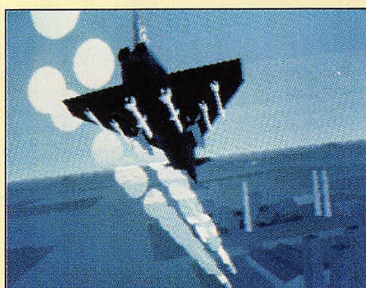
– Spelmarknaden har sagt att de vill ha Mortal Kombat II till Amiga, nu ska vi se vad de kan göra med det, säger Acclaims europachef Rod Cousens.

Avancerad flygsimulator från Ocean

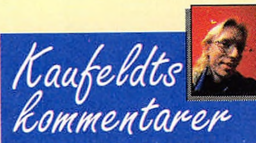
Ocean och D.I.D är nästan färdiga med flygsimulatorn TFX där du som pilot för FN får möjlighet att flyga några av världens mest avancerade stridsflygplan. I hangaren står flygplan som stealthbombaren F117a, Lockheed F22 Superstar och Eurofighter 2000 och väntar på dig. Spelet innehåller mer än 120 uppdrag i fem olika områden, däribland aktuella områden som före detta Jugoslavien, Somalia och Colombia. TFX innehåller även en editor för att designa egna uppdrag.

De tre flygplanstyperna har alla olika förutsättningar och uppträder olika i luften, detta tillsammans med en rad olika yttre faktorer som till exempel vindar och olika väderförhållanden kommer att se till att piloten hela tiden måste vara alert och inte sitta och sova bakom spakarna. De olika detaljerna kan ändras så att hela speluppläget kan kombineras från att vara ett actionspel till en fullfjädrad simulator.

Spelet kommer till A1200 och CD32 och släpps i november.







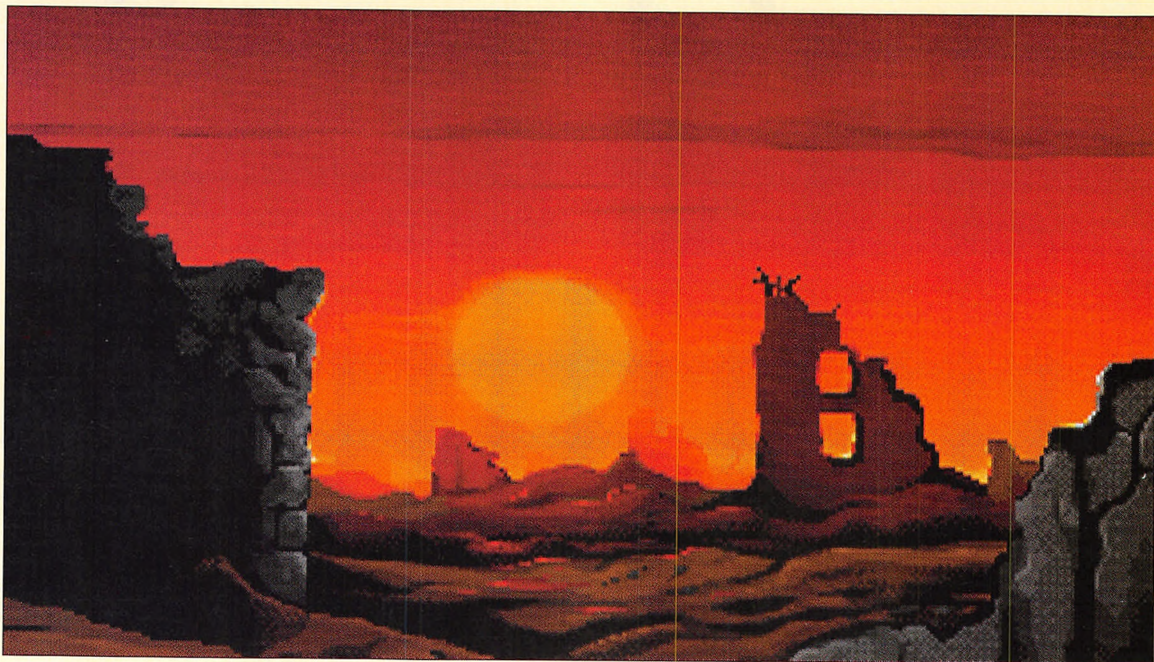
Precis som musikbranschen så har datorspelsbranschen upptäckt att en del saker faktiskt var bättre för, och börjar göra "remixes" på gamla spel. Vi gamlingar som i början på åttiotalet stoppade hela veckopengen i arkadmaskiner med Defender och BombJack får ett nostalgiskt glitter i ögonen när vi ser dessa moderna spel och minns vår flydda ungdom. På den tiden var Nintendo något okänt och en hemdator var en dator stor som ett hem.

Tekniskt sett har datorspelsrevolutionen verkligen gått framåt med interaktiva realtidsraytracningar med truecolortexturemapping och allt vad det heter, men plockar man bort all fancy grafik så blir det sällan någonting kvar. Ofta verkar programmakarna ha glömt bort att grafik och ljud bara är verktyg för ett bra spel och istället inbillat sig att ett spel bara är en ursäkt för att göra snygg grafik. Två exempel är Dragon Lair och Space Ace. Snygg grafik och bra ljud, men spelvärde? Vrålgarv! Frågan är vad Rise of The Robots kommer att bli när den släpps i november; ett bra fightingspel eller ett nytt Space Ace?

På spelfrontensidorna presenteras spel som är på gång till de olika Amigamodellerna, inklusive CD32. Spelen på spelfrontensidorna är inte klara och vi har alltså inte hunnit recensera dem utan bara kunnat ta en liten förhandstitt.



Efter katastrofen



En mörk framtid i miljöförstöringens spår. En mänsklighet på gränsen till utplåning. I Max Design:s nya spel Burntime är man en ensam överlevare som vill bygga upp civilisationen från den mörka tidsålder den har hamnat i efter katastrofen. För att lyckas måste man skaffa hjälp från krigare, forskare och andra personer, samt att kämpa mot andra härskare som vill lägga landet under sig. Burntime är ett strategispel för en eller två spelare som utspelar sig i en mörk framtid á la Mad Max.

Spelet kommer både till Amiga och A1200. Beräknas komma i november.



Burntime går ut på att bygga upp en civilisation efter katastrofen.

Bullfrog hädar

Bullfrog anklagades nyligen för hädelse på grund av en annons om spelet Populous i tidningen Mac Format. Annonsen lydde "Gud skapade äpplet, men Bullfrog skapade Gud". (Lägg märke till den trevliga dubbelmeningen med Apple). Anklagelsen stöddes inte av ASA och Bullfrog slapp bita i det sura äpplet.

Spelsamling hjälper barn

En rad programhus kommer att släpps en spelsamling i England till jul, där vinsten kommer att gå till välgörande ändamål bland barn. Spelpaketen kommer att kallas Help II och amigaversionen kommer att innehålla Cool Spot (Virgin), Desert Strike (EA), Humans (Mirage), Pushover (Ocean), Road Rash (EA) och Sensible Soccer (Renegade). Hjälppaketen kommer också att finnas till PC CD-ROM och Sega Megadrive. Varje samling kommer att tillverkas i 10000 exemplar och man beräknar att man kommer att kunna skänka mer än 1 miljon pund till välgörande ändamål.

Novastorm försenat

CD 32-versionen av spelet Novastorm från Psygnosis är lagd på is på obestämd tid. Programmerarna Stuart Sargassion, Richard Weeks och Pete Marshall (som gjorde CD32-versionen av Microcosm) har istället flyttats för att kunna hjälpa till med att minska tillverkningtiden för Playstationversionen av spelet och Psygnosis har inga andra programmerare att sätta in i deras ställe. Det är fortfarande osäkert när eller om CD32-versionen kommer, det beror till stor del på hur bra spelet säljer på de övriga formaten.

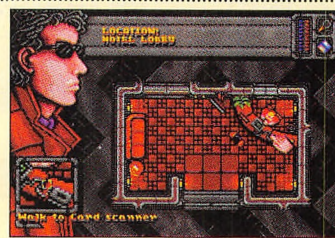
Jurassic Virgin

Programhuset Virgin håller i samarbete med programutvecklarna Cryo på att ta fram ett spel i sann Jurassic Park-anda. Spelet heter The Lost Eden och utspelar sig i en tid när talande dinosaurier och människor lever tillsammans. Det råder krig mellan växtätarna som leds av människor och köttätarna som leds av en Tyrannosaurus Rex.

Spelet innehåller scenarier från öknar, skogar och undervattensvärldar och kommer helt att innehålla samplat tal och samplade ljudeffekter. Dussintals olika dinosauriearter finns representerade varav några är påhittade av Cryo.

Spelet kommer till CD32 och beräknas släppas i januari 1995.





Dreamweb är ett av de första spel som får ELSPA:s 18-års-gräns.

Barnförbjudet äventyr

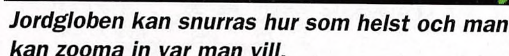
Spelet Dreamweb från programhuset Empire kommer att vara ett av de första som får 18-årsgräns efter ELSPA:s rekommendationer. Spelet är ett äventyrsspel som utspelar sig i en framtid där världen styrs i en virtuell värld som heter Dreamweb. Dreamweb innehåller onda och goda krafter som kämpar om herraväldet, och nu har ondskan blivit så mäktig att maktbalansen håller på att rubbas och hotar även den verkliga världen. Spelaren styr Ryan, en kämpe som Dreamwebs väktare har kallat på för att återställa balansen mellan det onda och goda.

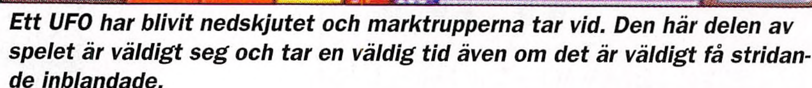
Spelet har en mörk och rå framtoning och det är på grund av bland annat våldet som Empire har valt att lägga spelet på en 18-årsgräns. Eftersom ELSPA:s åldersgränser endast är riktlinjer för föräldrar kommer spelet fortfarande att säljas till alla åldrar.

Spelet släpps i november.

UFOUFOUFOUFOUFOUFOUF

Låååångsamt


Jordgloben kan snurras hur som helst och man kan zooma in var man vill.


Ett UFO har blivit nedskjutet och marktrupperna tar vid. Den här delen av spelet är väldigt seg och tar en väldig tid även om det är väldigt få stridande inblandade.

Sitter du med glittrande ögon och njuter av "V" på TV:n? Vill du själv krossa en utomjordisk invasion? Jesper "Gäspar" Almén har försökt det i spelet UFO – Enemy Unknown.

UFO är ett strategispel som går ut på att försvara jorden från utomjordingar som plötsligt poppar ner och gör livet surt för allt och alla. Man tar på sig rollen som överbefälhavare för XCOM, en styrka som specialiserar sig på att utrota älgar, f'låt aliens.

Man bygger baser på olika platser på jorden, skickar ut flygplan för att skjuta ner ufon och far sedan dit med en kommandostyrka för att peppra ner alla utomjordingar man ser och sedan ta tillvara på alla alienartefakter. Dessa artefakter undersöker man i sina laboratorier och lär sig sedan att använda. Baserna utvidgar man efterhand med större radar-utrustningar, större forskningsanläggningar, kraftigare stridsplan och bättre försvarssystem. Man mot man-striderna utkämpas på en scen som betraktas snett uppifrån. Stridssystemet är turuppdelat, d.v.s. man ger order och går med alla sina soldater, och därefter är det datorns tur att flytta älgarna. Explosioner, olika vapen och utrustning, allt finns med på bilden. Monster och hjältar dör med stämningsfulla "gleuuurrghhhh!".

Om man misslyckas med att skydda vissa världsdelar från utomjordingarna blir finansiärerna där sura och drar ner på allmosorna. Om du å andra sidan skyddar en världsdel utomordentligt bra blir finansiärerna glada och buckasinerna i din penningpung ökar, vilket innebär att du kan köpa fler forskare och soldater till dina baser.

Långa laddningstider

Låter det roligt? Låter det som om det här är ett ballt spel? O ja, det är det... PÅ PC! Inte på CD32.

Aldrig i mitt långa och innehållsrika liv har jag sett en CD-skiva stå och ladda så vansinnigt länge som den här. Stridssekvenserna är så gäspigt långsamma att man somnar mellan varje drag. Striderna kan ta flera timmar, och det är ändå bara i början när utomjordingarna bara är tre-fyra stycken och de egna soldaterna bara är åtta.

Tänk er då hur lång tid det tar när man i slutet av spelet knatar runt med en liten armé på trettio man!

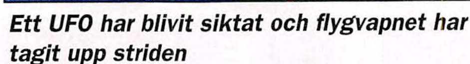
Det är i och för sig bara striderna som är så här sega. De andra delarna av spelet går ju mest ut på att bläddra i menyer och det går smärtfritt. Men vad gör det när stridssekvenserna är det viktigaste och upptar större delen av tiden i spelet? Det första man skall göra om man vill spela UFO på CD32, är att slita ut CD32-padden ur sitt hål och pula i en vanlig Amiga-mus. Det gör spelet smidigare, men det räcker inte.

Till saken hör också att UFO i grund och botten är ganska svårt. I början, innan man har lärt sig taktiken ordentligt får man på pälsen ganska ofta. Om man sitter i två timmar och slåss bara för att till slut se sina arma krigare vandra till de sälla jaktmarkerna så längtar man inte efter att börja om.

Jag är verkligen besviken. UFO är ett annorlunda, spännande och roligt spel. Hur kan man då vara så genomond att man förstör det genom att göra det så här långsamt och segt? Jag vet inte om jag någonsin kan förlåta er, Microprose.

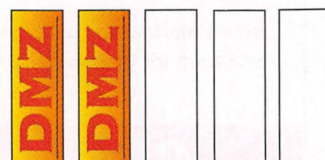
Jesper Almén

Baserna man förfogar över måste så småningom byggas ut med nya avdelningar.


Ett UFO har blivit siktat och flygvapnet har tagit upp striden

UFO – Enemy unknown

Tillverkare: **Microprose**
Pris: **369 kr**
Format: **CD32**



Arcade Pool

Kul låtsasbiljard

Låtsasbiljard låter knappast som något Jesper "köö ba" Almén skulle brista ut i lovord över. Men Arcade Pool är ett riktigt bra spel, om än ingen biljard-simulator.

Jag och Tom Cruise har väldigt mycket gemensamt. Jag har lite längre hår än honom, han har lite mer pengar än vad jag har och är gift med Nicole (Shwiiinnngg) Kidman, men i övrigt är vi i princip identiska. Vi är till exempel båda två ena riktiga hejare på biljard. På låtsas alltså.

Tom har genom trickfilmningens ädla konst framstått som en kulornas kung på den vita duken och jag har fått samma epitet framför min monitor. Jag har spelat Arcade Pool på min CD32. Vid första anblicken verkar en datorspelsversion av biljard inte vidare upphetsande (titta bara på den läckra bilden), men skenet kan bedra. Arcade Pool är vansinnigt kul. Rörelserna är mjuka och äkta, den lilla grafik som krävs är oklanderlig och ljudet är helt underbart. Här har man helt sonika tagit en bandspelare, knallat ner till den lokala puben och tryckt på REC-knappen. Skrål, skratt, glasklirr och prat är så äkta det kan bli. Själva spelet då? Inget att klaga på. Möjligtvis lite på bristande verklighetsförankring.



Bra grafik, ljud och spelkänsla. Allt finns i detta vansinnigt roliga spel. Men trots allt detta är det ingen biljardsimulator det är frågan om, även om det är en fördel om man någon gång spelat biljard.

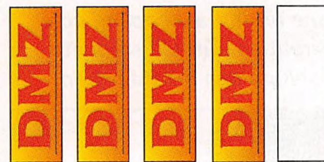
Arcade Pool är absolut ingen simulator, det skall man ha klart för sig, men roligt har man. Upp till sex spelare kan spela i olika spelvarianter. UK 8 ball, US 8 ball, Survivor, speed pool, o.s.v. Om man kan spela biljard på riktigt har man lite lättare för sig i spelet eftersom det är lättare att veta hur hårt eller löst man skall skjuta, eller var klotet kommer att fara. Men allt det där lär man sig snabbt även om man är en total nolla på 8-ball. Som vanligt i Team 17:s CD32-versioner av sina spel finns manualen på disken.

Här finns inte så mycket att klaga på. Ett mycket trevligt spel.

Jesper Almén

Arcade pool

Tillverkare: **Team 17**
Pris: **195 kr**
Format: **CD32**



Top Gear 2

Standardbilspel

Värre standardlir än Top Gear 2 har sällan skådats. Inget nytänkande, inga chanstagningar, inget som överraskar, bara tristess.

Top Gear 2 är ett så vansinnigt standardmässigt bilspel att jag fasar över tanken på hur standardmässig dess föregångare Top Gear 1 måste ha varit. I sin sportbil (som man kan byta färg på genom att lacka om den mellan racen) skall man fara runt världens sju hörn och gasa omkring på olika vägar. Om man kommer högt upp på listan får man pengar så man kan köpa nya däck, större motor eller mer doftande doftgran. Man får köra i regnrusk, dimma, solsken och snöstorm. Man kan välja på att ha automat- eller manuell växel, och det finns tre svårighetsgrader att välja mellan. Man kan spela två stycken samtidigt genom splitscreen och får den tvivelaktiga äran att lyssna på programmerarnas med stolthet komponerade kinesiska tortyr-musik (OK, OK, den GÅR att stänga av). Inget av allt detta förefaller vidare nytt eller revolutionerande för mig. Top Gear 2 är absolut inte dåligt gjort, tvärtom.



Man kan köra två samtidigt. So what! Det är verkligen inget unikt.

Allt håller typisk hög standardklass. Om någon skulle vilja ha ett bra standardbilspel så skulle personen i fråga inte bli besviken om han eller hon köpte Top Gear 2. Frågan är om det finns så många därute som vill ha ett till standardbilspel. Man har ganska roligt någon timme med att pila runt banorna med sulan i botten, men så småningom tröttnar man och tappar koncentrationen, och det är något man absolut inte får göra när man kör bil. Jag har egentligen inte så hemskt mycket att klaga på när det gäller Top Gear 2. Betyget två står där bara för bristen på originalitet. Så här enkelt skall man inte få komma undan som programmerare. Gääääääääasp.

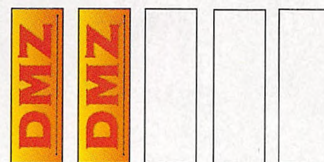
Gäsper Almén



Gasen i botten, se upp så du inte somnar vid ratten. Mer standard än så här kan det väl knappast bli.

Top Gear 2

Tillverkare: **Gremlin**
Pris: **395 kr**
Format: **CD32**

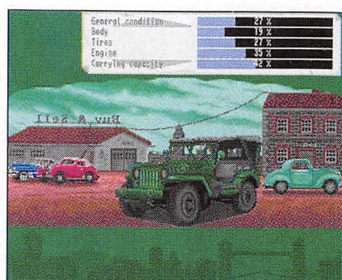


The Clue!

Brott lönar sig



Dags för lite avkoppling och rekreation, det vill säga ett besök på den lokala puben.



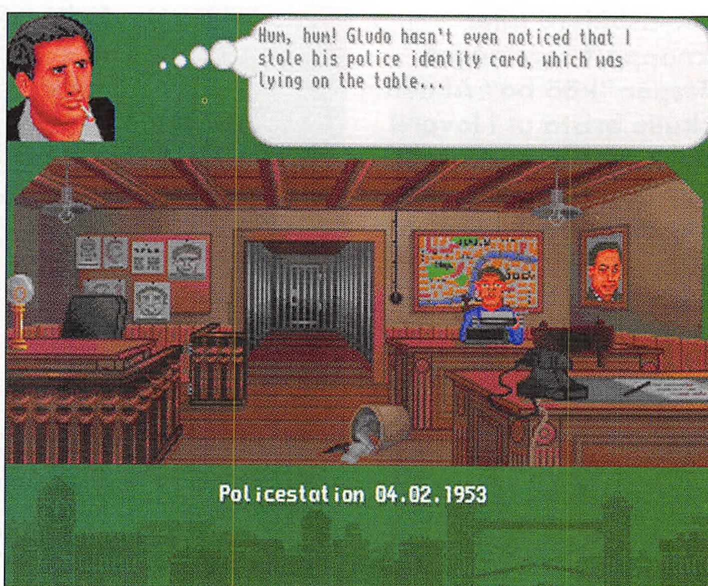
En jeep är ju faktiskt ganska ball som flyktbil, men den här verkar vara rena vraket.



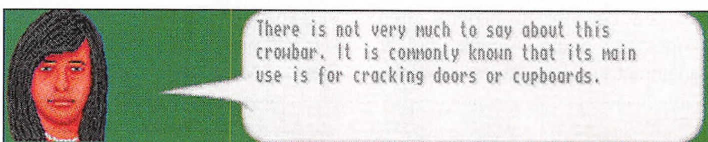
Det finns en del ljusskygga småhandlare, men en "seriös" hälare är kanske att föredra.



Utan taxi vore London en ännu större röra.



Det gäller att vara kylig ibland. Vad sägs om att gå in på polisstationer och sno polisens ID-kort mitt framför näsan på honom?



Vad hjälper bra planering om man inte har bra verktyg? Här kan man köpa allt från kofot till dynamit att använda på egen risk.

Är talesättet "Brott lönar sig inte" bara en dammig moralkaka eller stämmer det verkligen? Ove "lysande Sickan!" Kaufeldt har använt sin kriminella ådra i spelet The Clue!

Spelet The Clue! utspelar sig i London under 1950-talet, och huvudpersonen är du i rollen som den kriminella fattiglappen Matt Stuvysunt. Eftersom han inte har ett öre på fickan kommer han på en lysande idé: att stjäla kronjuvelerna. Nu gäller det för dig att på bästa Jönssonliganvis göra inbrott för att till slut få råd att satsa på den stora stöten.

Att göra en kupp visar sig vara något som kräver planering, mer planering och kontakter. Man måste lägga upp planeringen, fixa prylar som behövs och kanske träna lite på sina färdigheter också. Matt har nämligen en hel hög med olika färdigheter, allt från kondition till sprängteknik. När planen är tajmad och klar in i minsta detalj gäller det också att lyckas genomföra kuppen.

Till din hjälp finns det en mängd olika typer av utrustning som alla har sina fördelar och nackdelar. Vissa är snabba, med stor chans att bryta upp till exempel en dörr, men då kanske den för ett väldigt oväsen så att risken ökar att bli upptäckt. Och även om universaldyrken dynamit råkar vara det bästa alternativet, så kanske du inte kan hantera dynamit utan att både du och delar av omgivningen hamnar i omloppsbana. Det gäller alltså att ta med allt i planeringen av kuppen.

Spelets grafik är ganska medelmåttig. Större delen av spelet består av stillbilder med en och annan liten animation här och var. Spelet innehåller också sekvenser när man ska springa runt med sin lilla inbrottstjuv för att genomföra stötarna. Efter ett tag blir grafiken ganska enformig, men eftersom spelet mest är inriktat på tankeverksamhet spelar det inte så stor roll.

Musiken är tidsenlig 50-talsmusik (jo, det fanns faktiskt musik på den tiden) som låter bra och är riktigt stämningsfull.

Att installera spelet på hårddisk är mycket enkelt och om man skulle sakna hårddisk så finns det även ett program för att skapa en speciell spardisk. Spelet är minst sagt systemvänligt, när jag startade spelet från min hårddisk så fungerade min skärmsläckare som den skulle.

The Clue! kan närmast beskrivas som ett omvänt detektivspel, ungefär som en inbrottssimulator. Vill man testa sitt kriminella sinne och undersöka om brott verkligen lönar sig så kan man bli sittande länge med The Clue!.

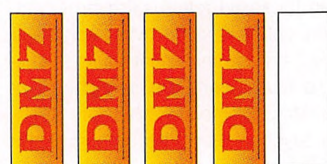
Ove Kaufeldt



Precis som i rollspel har Matt en rad grundegenskaper med ett procentvärde som visar hur bra han behärskar varje färdighet. Ju högre värde, desto skickligare är han.

The Clue!

Tillverkare: **Neo**
Pris: **379 kr**
Rec. ex. från: **Datamedia**
Format: **Amiga**



Gravity Force 2

Kul jaga kompisars rymdskepp

– Gravity is a bitch, isn't it? Citatet kommer från filmen Cliffhanger och budskapet är passande. Ove "Flyger i luften" Kaufeldt har nämligen kämpat mot både gravitation och sadistiska polare i spelet Gravity Force 2.

Gravity Force 2 är ytterligare ett spel i raden där man styr en liten raket vars flygförmåga är likvärdig med en stens. Med hjälp av en raketmotor gäller det att hålla sig i luften utan att flyga in i väggar och annat otyg. Det är inte slut med det, man spelar också samtidigt mot en polare som inget högre önskar är att få skjuta dig sönder och samman.

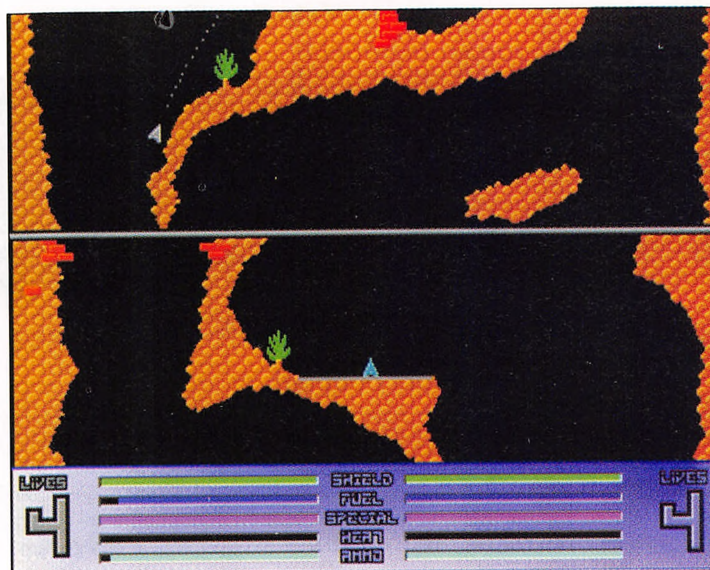
Det finns två spelvarianter: "överleva motståndaren" eller race. Om man flyger race kan man skjuta motståndaren för att sinka honom. Med alla vapentyper som finns är det en mycket effektiv metod.

Grafiken i spelet är ganska medelmåttig, men skeppen rör sig mycket mjukt och spelkontrollen är mycket bra. Ljudeffekterna (de få som finns) är godkända om än lite syntetiska. En och annan sampling hade inte suttit fel. Spelet har gott om inställningsmöjligheter och är även hårddiskinstallerbart.

Tyvärr kräver spelet att man är två spelare samtidigt. Visserligen kan man köra turneringar med ännu fler spelare, men som ensam spelare har man inte speciellt stor nytta av spelet.

Om man är två eller fler spelare så är Gravity Force 2 mycket underhållande och förtjänar sin plats i spelsamlingen.

Ove Kaufeldt



Gravity Force 2 är väldigt roligt och det är härligt att jaga runt sin kompis rymdskepp och försöka skjuta ned det.

Gravity Force 2
Pris: **0 kr, Freeware**
Rec. ex. från: **DMZ:s BBS :^)**
Format: **Amiga**



Spelet Top Secret är så hemligt att det inte ens i manualen framgår hur man ska spela spelet.



Top Secret är ett spel man kan hota folk med. "Om du inte lyder måste du spela."

Top Secret

Spelet vi helst vill slippa spela

Spelet Top Secret är ett litet plattformsliknande spel där man är ett litet gangsterspöke som ska samla disketter samtidigt som man kastar bomber på ekorrar och annat otyg. På varje nivå dyker det också upp små bonusprylar som både kan hjälpa eller stjälpa spelaren. Varje bana måste också klaras inom en viss tid, annars kommer en dum elefant och trampar på ens lilla gangsterspöke.

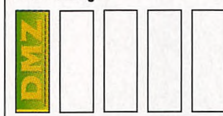
Spelet består av fem världar som var och en består av en rad olika undernivåer.

Grafiken i spelet är dålig och saknar spelkänsla. Spöket man styr kan fastna på stegar och kan ibland helt plötsligt ramla genom golvet. Klara missar som knappast ger spelaren någon kick att fortsätta. Ljud existerar inte, vare sig ljudeffekter eller musik har blivit uppfunnet i Top Secrets värld. Manualen är patetisk och innehåller ingenting värt att veta. Man måste till exempel prova sig fram för att upptäcka vilka bonusprylar som är bra och vilka man bör undvika.

Top Secret är den typ av spel som man kan skrämma små barn med. "Ät din leverstuvning, annars får du spela Top Secret ikväll." Det borde få ungarna att äta vad som helst.

Ove Kaufeldt

Top Secret
Pris: **99 kr**
Rec. ex. från: **Egmont Film AB**
Format: **Amiga**



American Team Tag Wrestling

En katastrof till spel

Det händer att vi får över oss spel som är så usla att de saknar allt vad spelvärde heter. American Team Tag Wrestling är ett sådant spel.

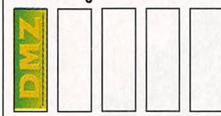


American Team Tag Wrestling är spel helt utan existensberättigande.

De flesta har väl hört talas om den teaterbrottning som kallas Wrestling där uppumpade broilers låtsas kämpa mot varandra. För alla som inte passar i brottarlinne så kan det vara tryggast att spela det hemma på datorn, men se till att välja ett annat wrestlingspel än American Tag Team Wrestling. Grafiken i spelet är direkt pinsam. Det är till och med så primitivt att alla brottare ser likadana ut. Ljudet är någonting som man helst vill glömma. Spelet är en ren katastrof och har inget som helst existenberättigande. Det enda som får knappt godkänt är den svenska manualen.

Ove Kaufeldt

American Tag Team Wrestling
Pris: **99 kr**
Rec. ex. från: **Egmont Film AB**
Format: **Amiga**



Lösningen till

Läs det här innan du börjar

Kings Quest VI är ett äventyr som har två olika slut – beroende på vilken väg man väljer i spelet. Den ena vägen är lite enklare och bara cirka hälften av problemen i spelet finns med. I denna lösning har vi dock valt att beskriva den längre och svårare vägen, där vissa av problemen kräver att man blandar till trollformler och liknande. Dessutom finns det alternativa lösningar till vissa problem – alla behöver inte lösas efter våra tips.

ISLE OF THE CROWN (sista besöket)

1. Gå norrut från stranden till korsvägen, där du återigen träffar på Cassimas näktergal. Ge den vita rosen från odjurets trädgård till Sing-Sing och gå sedan in till staden. Byt din gamla lampa med lampförsäljaren, så får du en ny i utbyte. Lampan som du ska ha ser ut precis som den som Viziern har sin ande i – en hög blå flaska. Gå därefter in i bokhandeln och ge lampan till Jollo.

2. Lämna bokhandeln och gå in på pantbanken istället. Ge tillbaka tändaren (tinderbox) till panthandlaren och välj istället målarpenseln från fyndlådan. Gå ut ur affären och tillbaka till korsvägen. Gå norrut till slottet, men istället för att gå fram till porten smiter du förbi vakterna och till vänster om slottet. Här hittar du en blank vägg, där du ska tillverka en dörr med hjälp av magisk färg. För att blanda till den magiska färgen, lyssna på nästa tips.

3. Blanda till den magiska färgen så här: Använd den svarta fjädern för att röra upp gyttjan från träsket (swamp Ooze) som du har i tekoppen. Vattnet från floden Styx har du förhoppningsvis tagit redan under ditt besök i dödsriket. Använd nu målarpenseln för att måla en dörr på slottsväggen. Ta sedan magiboken och klicka med den på väggen, så bildas en riktig dörr. Gå dock inte in genom den ännu!

4. Efter att du gjort den magiska dörren, gå tillbaka till pantbanken och byt penseln mot den mekaniska näktergalen. Återvänd till dörren som du målade på slottsväggen och gå in genom den.





King's Quest VI

Sista delen

SLUTSPELET I SLOTTET

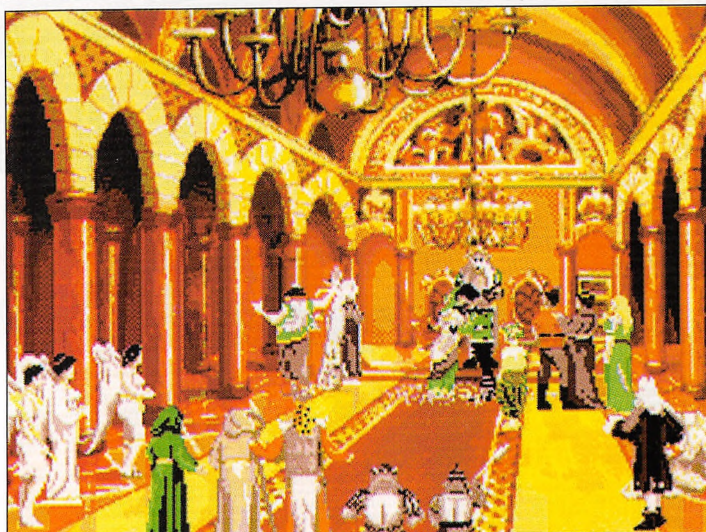
1. När du kommit in i slottet genom dörren som du målade, gå uppför trapporna till vänster. Nu kommer du upp till en korridor som patrulleras av två vakter. Vänta tills de vänder ryggen åt dig och patrullerar bort genom korridoren. Sätt ner den mekaniska näktergalen på golvet och gå snabbt in i alkoven. Klicka sedan med handen på pelaren för att gömma dig bakom den. Studera hur vakterna upptäcker den mekaniska näktergalen på golvet och försvinner för att ge den till Cassima.

2. Fortfarande gömd bakom pelaren, ta ner tavlan som sitter på väggen. Klicka med handikonen på spiken som tavlan hängde på för att få loss den. Gå ut ur nischen och öppna dörren till Vizierns sovrum. Gå in i rummet och dyrka upp kistan med spiken. Ta brevet i kistan och läs det.

3. Lämna Vizierns sovrum och gå norrut och österut i korridoren tills du kommer till dörren till Cassimas kammare. Tala med dörren för att prata med Cassima. Lägg dolken som du fick av Celeste under Cassimas dörr och gå tillbaka till slottets hall.

4. Precis när du ska försöka stoppa bröllopet, träffar du på Saladin, vakternas kapten. Visa brevet som du hittade i Vizierns sovrum för Saladin, så tror han på din historia och ni går tillsammans in för att avbryta giftermålet mellan Cassima och Viziern. Gå fram till antingen Cassima eller Viziern, så beordrar de Saladin att döda dig. Det hinner han dock inte – kungen och drottningen återvänder för att sätta stopp för falskspelet. Nu avslöjas även Vizierns ande – som utgav sig för att vara Cassima.

4. Viziern tar till flykten och en animerad sekvens visar hur Alexander jagar honom upp till tornrummet. Här dyker Jollo upp och ger dig den magiska lampan. Använd antingen lampan eller mintlövet på anden och ta sedan svärdet som hänger på väggen. Använd svärdet för att slåss mot Viziern. Slåss mot honom till dess han är besegrad – och spelet är över. Grattis.

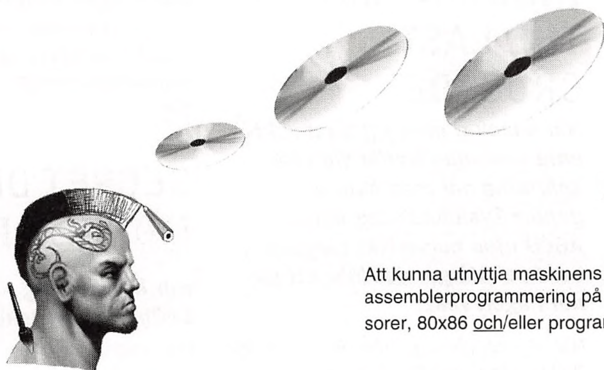


Detta var sista delen av vår King's Quest-lösning. Har du missat tidigare delar, kan du ringa vår lösningslinje på telefonnummer **0712-125 50** *(4:55 kr/min.) och få hjälp med tidigare problem.*

JOBB!!!

FUNCOM A/S är Skandinaviens ledande utvecklare av spel på SEGA, Nintendo, 3DO, NeoGeo, PC och Coin-Op. Spelindustrin är en av världens mest växande branscher. På den korta tid FUNCOM har existerat, har företaget etablerat sig som en respekterad spelutvecklare. Vi utvecklar spel till de största spelutgivarna i branschen.

Idag är vi 65 anställda fördelade inom områden som programmering, grafik, animation, speldesign, musik 3D-modellering, producering och administration. Vi håller till i Oslo och expanderar till södra Frankrike och Dublin under hösten. Vi får hela tiden nya, intressanta och banbrytande uppdrag, därför behöver vi nya duktiga programmerare, grafiker, 3D-modellerare, animatörer, speldesigners och producenter.



Arbetsuppgifter och kvalifikationer

PROGRAMMERARE

Att kunna utnyttja maskinens möjligheter för att skapa brillianta spel - göra det omöjliga möjligt. Bör kunna assemblerprogrammering på en eller flera av följande CPU´er: 6502 (65c816), 68000, Z80, RISC-processorer, 80x86 och/eller programmeringsspråket C.



GRAFIKER

Att skapa bakgrundsgrafik och sprites till spelen. Bör ha grundläggande kunskap i illustrativa tekniker - form, färg, anatomi, komposition och perspektiv. Gärna kreativ och fungera bra i samarbete med andra. Det är en fördel att ha erfarenhet med DeluxePaint på Amiga eller liknande bildbehandlings/animationsprogram på Amiga, PC eller Macintosh.

ANIMATÖRER

Ge liv till våra figurer. Bör ha erfarenhet från tecknad filmproduktion eller liknande figur/karaktärutveckling och berättarteknik. Bör även ha erfarenhet av data-animation.

SPELDESIGNERS

Att designa och utveckla nya spel på befintliga plattformar. Bör ha stor kännedom om datorspel. Bör kunna se vad som gör ett spel bra och kunna se hur spel kan förbättras. Måste kunna sätta idéer i verket och skriva ner dem på engelska. Bör vara medveten om de möjligheter som finns för dagens spelmaskiner, veta dess begränsningar och säregenskaper.

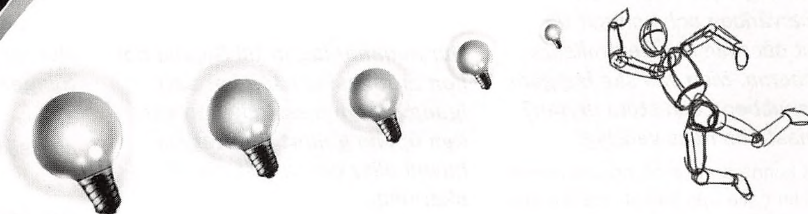


PRODUCENTER

Att planlägga och koordinera arbetet med spelproduktion. Har ansvar för utvecklingen, de anställdas arbetssituation och översikt av deadlines. Bör trivas i en ung miljö och vara en utåtvänd person med erfarenhet av projektledning, lagarbete och vägledning. Ett plus är att känna till spel och spelproduktion samt känna till vad de olika maskinerna klarar av.

3D-MODELLERARE

Att använda olika 3D-program maximalt för att skapa "levande" 3D-modeller. Måste ha stor erfarenhet med 3D-software på PC, Macintosh eller Amiga. Erfarenhet med Silicon Graphics är en fördel.



Vi önskar en skriftlig ansökan + arbetsprover före 25 november 1994.

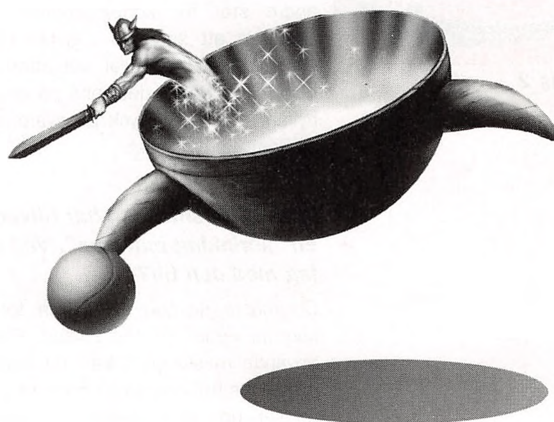
Tjejer uppmanas att söka.

Intresserade personer kan få vidare information från:

Jens H. Gløersen,
personalchef FUNCOM A/S
Langkaia 1
N-0150 OSLO
Tlf: +47 22 42 01 02 Fax:+47 22 44 57 10



FUNCOM





Är du vilse i tillvaron? Har du fastnat i en återvändsgränd, är alla dörrar stängda? Har kompassen fått fnatt? Och är det ett äventyrsspel eller ett rollspel du har problem med?
Då är det dags att vända sig till den vise Vägvisaren och få tröst, hjälp och ledning. Skriv till ***Datormagazin, box 12547, 102 29 Stockholm****. Märk kuvertet "****Vägvisaren****". (Detta är det enda sätt du kan få svar på. Tyvärr kan vi inte svara på privata brev eller telefonsamtal.)*

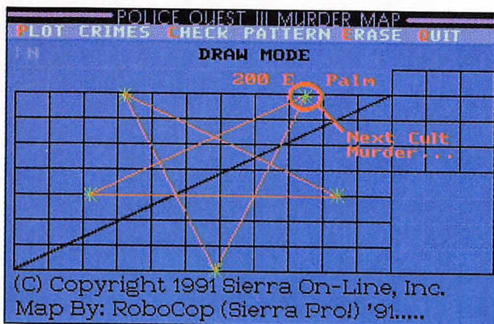
INNOCENT UNTIL CAUGHT

Hur kommer jag in i maffiabossens hus? Jag har snott en vas som jag tänkte sälja till honom.

Du har väl ringen som du tog i baren efter maffialakejernas uppgörelse? I så fall, visa ringen för kameran utanför ingången till maffiabossens villa. Av någon anledning måste du göra det två gånger för att det ska fungera.

POLICE QUEST 3

Jag är på dag fem och har ritat in platserna för alla morden på kartan över Lytton. Men jag lyckas inte få reda på platsen där nästa mord kommer att inträffa!

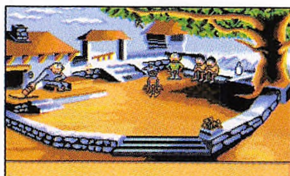


Police Quest 3

Det här är ett av de svåraste problemen i spelet, beroende på att det krävs att man placerar ut mordplatserna nästan exakt på pixeln när och sedan drar en linje mellan dem. Titta på diagrammet här intill – den visar hur det ska se ut. När du drar linjen – börja med det första mordet, dra linjen till nästa osv tills du får en bild som liknar den här.

GOBLINS 2

Jag har tagit mig förbi undervattensvärlden och kommit till stället där man ska neutralisera demonerna. Men vad ska jag göra med snubben i den stora grytan? Jag måste ha hans verktyg!


Goblins 2

För att kunna prata med honom måste en goblin hålla upp locket, medan den andre står för konversationen. Det visar sig att snubben i grytan badar och att han inte gillar sötvatten. Ge honom lite salt – det finns på översta hyllan i rummet. Tryck på svärdfisken så kommer du åt det.

Vetenskapsmannen har tillverkat en "shrinking machine". Vad ska jag med den till?

Du måste krympa goblinerna för att komma vidare till nästa värld. För att använda maskinen måste du dock få med prins Buffoon på ett hörn. Led iväg prinsen upp till maskinen och placera de bägge goblinerna under den. När Buffoon sätter igång maskinen kommer de bägge andra att bli krympta.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Hur snackar man sig förbi vakterna som man träffar vid vägspärrarna när man åker bil genom Tyskland? Jag har en A600 utan numeriskt tangentbord och då går det inte att slå ner någon vakt.

När du är på väg från Brunwald till Berlin, säger du till vakten att du är en hög officer på hemligt uppdrag – därför har du ingen identifikation. Väl framme i Berlin ser du till att Hitler själv – som står och skriver autografer – sätter sitt namn på passersedeln med kombinationen på. Denna passersedel kan du visa för alla vaktposter senare i spelet, så lämnar de dig i fred.

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Hur får jag tag i koppen som statyn håller i?

Det är en avgrund i vägen, eller hur? Har du inte kvar stegen som du hittade ute i luftslussen vid ingången till den sjunkna staden? Gå och hämta den i så fall, och lägg den över sprickan i marken.

Hur kommer jag in till Sophia när hon är fängslad? Jag har satt igång statyn men Indy kan varken öppna gallret vid statyns huvud eller det längst ner på skärmen.

Det går inte att komma in den vägen, du måste gå runt och använda huvudingången med de stora dubbeldörrarna. Dessa öppnas med hjälp av en orichalcumkula i fiskens gap.

LEISURE SUIT LARRY 3

Vad ska man göra med blommorna som man hittar i grottan?

Prova med "Make a Lei" – det är en slags blomsterkrans som du ska ge till Patty när du träffar henne i baren. Vänta dock med att tillverka den tills precis innan du går dit, annars vissnar blommorna.

Var hittar man biljetten till föreställningen på hotellet?

Tja, det där borde väl vara kopieringsskyddet till själva spelet. Har du inte originaldokumentationen: känn dig blåst.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Hur kommer jag ner till LeChucks piratskepp?

Du måste få tag i kannibalernas magiska "navigations-huvud". Med det i handen kan du alltid få reda på åt vilket håll du ska gå i labyrinterna.

Hur får jag tag i kannibalernas huvud?

Du behöver ge dem något i ersättning, till exempel den lilla skriften "How to get ahead in navigating" som du fick av skeppshandlaren Stan.

Ska jag använda kartan som jag köpte på Melee Island till någonting?

Nej.

Hur får jag ut bananplockaren från kannibalernas fängelse?

Genom dörren. Ärligt talat, innan du letat upp en gåva som blidkar kannibalerna, är det ingen idé att du försöker få ut den.

Hur får jag tag i nyckeln som hänger i LeChucks kabyss?

Använd din magnetiska kompass på den, så kommer den flygande till dig.

Hur öppnar jag den knarriga dörren?

Du måste smörja in gångjärnen med lite fett innan du kan öppna den. Längst ner i lastrummet, under den låsta luckan, finns en stor tunna med fett som du kan använda.

Vad ska jag göra på spökskeppet förutom att hämta kannibalernas rot?

Ingenting just nu. När du fått tag i roten, återvänd till kannibalerna och låt dem blanda till lite "root beer" åt dig. Sedan kan du återvända till spökskeppet och röja lite.

Genvägen

*Trött på beskäftiga monster, larviga problem och ilskna demoner som skjuter efter dig? Längtar du efter bössan som gör den envisaste slutbossen beskedlig som ett lamm? Vill du ha mer poäng, mer pengar eller mer ammo? Då har du kommit till rätt sida. Och har du själv något fusk är du välkommen att skicka in det till **Datormagazin, box 12547, 102 29 Stockholm**. Märk kuvertet "**Genvägen**".*

HEIMDALL 2

Genom att utföra detta fusk kommer du att få en hel hög pengar att köpa trevliga saker för. Om du går till kungens slott, ställer dig framför porten och slänger en eldboll på den, kommer den att studsa. Ta nu upp den. Om du nu gör likadant några gånger kan du sedan gå och sälja eldbollen. Du får bra betalt.

Mikael Jansson, Kungshamn

LIBERATION

Här kommer namn och adress på de 20 första fångarna.

1. Toyogon, 8 Sasgom Boulevard, Gamma zone
2. Guenatey, 7 Mannkurz Arcade, Theta zone
3. Zoeku, 12 Pozan Avenue, Kappa zone
4. Tosogorepo, 6 Fern Mews, Gamma zone
5. Ganun, 10 Heath Drive, Gamma zone
6. Evanly, 3 Baero Boulevard, Delta zone
7. Mannstone, 14 Moresetmac Crescent, Zeta zone
8. Hanster, 9 Sozon Passage, Eta zone
9. Smithson, 3 Scannster Gardens, Eta zone
10. Vesston, 6 Mench Arcade, Eta zone
11. Has, 2 Riaford Approach, Alpha zone
12. Smith, 10 Smith-Evans Promenade, Theta zone
13. Gold, 10 Dakapibozu Drive, Eta zone
14. Platzschild, 14 Eregozuba Arcade, Theta zone
15. Todweg, 12 Dortop Approach, Epsilon zone
16. Bieder, 4 Braun Gardens, Kappa zone
17. Erbraun, 3 Smithston Terrace, Beta zone
18. Gold, 13 Binoremor Avenue, Zeta zone
19. Esel, 1 Toprammore Park, Beta zone
20. Fuchspaar, 5 Oreban Mews, Epsilon zone

Marcus Trogen, Piteå

FULL CONTACT

Någonstans i spelet kan du pröva att skriva in koden **"QAZWEDCRFVTG-BYHNUJM"**. Vad den gör får du upptäcka själv.

Kristian Saarela, Kista

PUTTY SQUAD

Nivåkoder:

CAPRI	GAIA
PREY	CHRIS
ARABIA	MELON
GONDOLA	KATE
SPICE	CHERRY
NICKEL	ORGAN
DREAMER	BAZGIBB
JET	RHUBARB
ARIES	FODDER
TIMB	BUTLER
SEANA	

Martin Gustavsson, Värmdö

IMPOSSIBLE MISSION 2025

Till detta spel har vi fått in två olika uppsättningar av koder. Här skriver vi bägge två. Om den ena inte fungerar kan du prova den andra i stället.

CAR PARK:
2. ETQFJXXD / ETQCWXLB
3. EXQEJXDC / EXQBEXYP

OFFICE ZONE:
1. FBQDDXRE / FBQBRXYH
2. FFQCVXIA / FFQBYXRL
3. FJQCHXOM / FJQHMXPH

INDUSTRIAL ZONE:
1. FNQAYXHI / FNQERXAO
2. FRQYCXVL / FRQDRXWH
3. FUQTBXQE / FUQZNXKL

COMPUTER ZONE:
1. FYQOPXEF / FZQAXXUA
2. GCQRCXWB / GDQLWXIJ
3. GGQKTXVF / GHQLVXVJ

CONSTRUCTION AREA:
1. GKQJYXDI / GIQCOXRG
2. GOQJFXBK / GLQZGXCJ
3. GSQFDXZA / GQQBJXOF

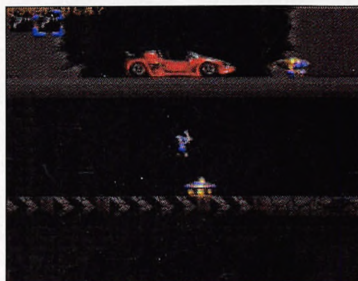
Construction Area har 4 sektioner, men den sista har ingen kod.

John Ludvigsson,Västra Frölunda

CHAMPIONSHIP MANAGER 93-94

Om du har ett action replay kan du använda det och skriva **"m 5AE9D"** för att öka på hemmalagets poäng med ett mål, eller skriva **"m 5AE9F"** för att bortalaget ska få ett.

Daniel Jensen, Möndal



Impossible Mission 2025

F-177 NIGHTHAWK

Om du siktar på ett mål i GROUND HUD mode i TRACKCAM och trycker på **"U"** kommer målet att förstöras utan att du använder dina vapen. Detta fungerar på vilket avstånd som helst. Om målet är det primära eller det sekundära, kommer du ändå att få poängen för att ha lyckats med uppdraget. Det enda problemet med detta fusk är att det bara fungerar på markbaserade mål, inte sådana som flyger omkring.

Mattias Nyman, Malmö

ROAD RASH

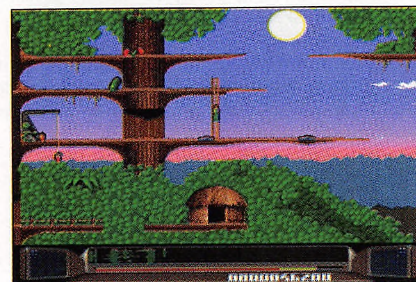
Här är några koder för tyngre motorcyklar:

Panda 600:
00000 00J00 102VS 21JUD
Panda 750:
00000 01S91 00EGJ 567HM
Banzai 750:
00000 00J01 113BT 22KDP
Banzai 850:
00000 00R00 013VS 32RV4
Kamikaze 750:
00000 00S20 117H5 33UV1
Shuriken 1000:
00000 01421 109G5 448VN
Ferruci 850:
00000 01420 019G5 457VO
Diablo 1000:
00000 01S90 10EGJ 576IK

Anders Landstedt, Sollefteå

BENEFACTOR

På bana sex kan du hitta en hemlig gång. När du har gått igenom det första hålet på banan kommer du till ett högt rum (det finns längst till höger på kartan). Över hinken med färg finns det en plattform med en liten diamant på. Någonstans på mitten av plattformen hittar du en lönndörr. Det är bara att hoppa omkring lite på plattformen tills du hittar den. Där inne finns ett bonusrum.



Benefactor

David Hjelm, Borlänge

FIGHTER BOMBER

Här kommer ett fusk till denna något bedagade, men ack så roliga, flygsimulator. Du behöver bara komma in på highscore-listan och där skriva in ditt namn som **"BUCKARO"**. Texten "Oh no, it's a Buckaroo!" kommer fram som bekräftelse på att fusket fungerar. Nu kan du trycka på knappen **D** medan du flyger, så kommer du automatiskt fram till stället du ska till.

Nils-Johan Englund, Nykarleby

Redo för ännu en sida fina mygeltips för din Amiga? Det spelar ingen roll, den är här ändå! Om du har den minsta lust att klara av dina spel på ett "hederligt" sätt bör du blunda hårt nu! Detta nummers superfuskare heter **Ludvig Johansson**, och han kommer från Göteborg. Han vinner Beneath a Steel Sky! Skicka dina bästa fusk till oss, så kan även du vinna ett spel!

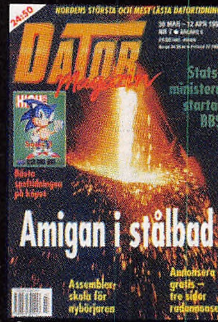
Missat nåt nummer? Än är det inte för sent!

Det går att beställa en del gamla nummer av DMZ. Vill du ha en enskild artikel går den också att beställa, även från slutsålda nummer.
DMZ kostar 25 kr/nr, artiklar 15 kr/artikel. Beställer du flera artiklar kostar de efterföljande 10 kr/st.
Gör så här: Skaffa dig en postgiroblankett. Ange vilka nummer eller artiklar du vill köpa i fältet "meddelande till betalningsmottagaren". Fyll i namn och adress. Postgironummer: 58 07 15-1 Betalningsmottagare: Bröderna Lindströms Förlags AB.
Kontrollera noga att numret inte är slutsålt!!!

1992
1, 2, 3, 4, 5 Slutsålt
6 Tema: Musik på Amigan.
7 Slutsålt
8 Audiomaster 4 & Audition 4 i tuff duell. Multifacecard i test.
9 Slutsålt
10 AMOS i ny version. Forma egna landskap med Amigan.
11 Easy AMOS och 3D construktion kit.
12 Tema dataregister: Superbase eller Infofile? Imagine 2.0 i test.
13 Förvandla din Amiga till en PC. Test av DRAW4D Pro.
14 Soundmaster i test. Avideo ger dig amigagrafik med fotokvalitet.
15 Bygg om din Amiga till en Mac. Action Gear, nytt verktyg för bildtjuvar.
16 Slutsålt
17 Slutsålt
18 Lär din Amiga läsa. Amiga 4000, datorn som slår ut Mac & PC.
19 19 turbokort i jättetest. Test av Kindwords 3.
20, 21, 22 Slutsålt

1993
1 Slutsålt
2 Gör egna 3D-bilder med Z-specs 3D.
3 Slutsålt
4, 5 Slutsålt
6 Snabbaste turbon till A500. Gör egna 3D-spel.
7 CDTV till A500. Miljökämpar satsar på eget datanät.
8 Första handscannern för färg. Morphus – mästare på märkliga former.
9 Sexråd per dator. Skapa egna kändisar.
10 Slutsålt
11 Fördubbla utrymmet på hårddisken. Billigaste PC-kortet till Amiga.
12 Han ser in i framtiden med Amiga. Reportage från Chicagomässan.
13 Svensk seger i Amos-stafetten. Gunship 2000 – helikoptersimulator.
14 Elektronisk vakthund till Amiga.
15 CD32 är här, första testen. De bästa golfspelen.
16 Hemlig piratjägare i intervju. Två nya grafikkort testas.
17 Test av Personal Paint och OctaMED.
18 Kläddesign på Amiga. Piratdomar klara.
19 Slutsålt
20 Stor genomgång av BBS-program.
21 Mässnummer, Spel&Dator -93, Köln.
22 Färgskrivare i hårdtest. Deluxe Music testat.

1994
1 SequencerOne testat. Första delen i kommunikationsserien.
2 Test av multimediaprogrammet Scala. Skolan med Amiga på schemat.
3 Slutsålt
4 Stor översikt CD-ROM. FBI-agenter jagar barnporr i svenska BBS:er.
5 Kör Mac på Amigan. Så ringer hackers gratis.
6 Köptips för begagnade datorer. Faxprogram. Gratisringare miste datorn.
7 Amigan på stålverket. Bildts BBS. Första delen i Assemblesrskola .
8 Slutsålt
9 Så görs Hugo. 24-bitars färg med GVP Spectrum.
10 Slutsålt
11 Slutsålt
12 Amiga 4000 Tower - Amigavärsting. Utskrifter i fotokvalitet.
13 Han vann olympiaden. Turbokort, hårddiskar och extrarminnen till A1200.
14 Första delen i Hacker-serien. Music X testas. DMZ:s guide till Usernet.
15 Star Trek 25th Anniversary. Sveriges dyraste BBS? Jättetest av joystickar.
16 Tillsats gör CD32 till en Amiga 1200. Lösningen till Kings Quest VI.
17 Massor av begagnade Amigor. Caligari testas. Workbench-skolan startar.
18 Imagine 3.0 i stort test. Bok om virtual reality. Commodorefabrik omringad.
19 De bästa tipsen för alla Amiga-ägare. Billig och bra laserskrivare med testas.



Nr 7/94 Amigan på stålverk. Bildts BBS. Assemblerskolan startar.



Nr 9/94 Så görs Hugo. BBS-lista. 24-bitars färg med GVP Spectrum. Microcosm.



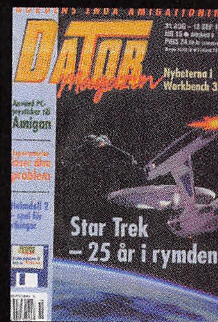
Nr 12/94 Amiga 4000 Tower - Amigas värsting. Utskrifter i fotokvalitet.



Nr 13/94 Programmeringsolympiaden. Turbokort, hårddiskar och extraminnen till A1200.



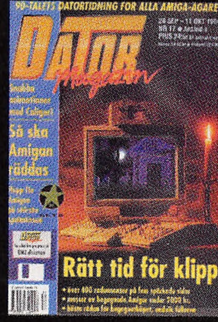
Nr 14/94 Hackerseriens första del. Music X testas. DMZ:s guide till Usenet.



Nr 15/94 Star Trek 25th Anniversary. Dyraste BBS:en? Joystickar i jättetest.



Nr 16/94 Tillsats gör CD32 till en Amiga 1200. Lösningen till Kings Quest VI.



Nr 17/94 Begagnade Amigor i massor. Caligari testas. Workbench-skolan startar.



Nr 18/94 Imagine 3.0 i stor test. Virtual reality-bok läst. Commodore fabrik omringad.



Nr 19/94 De bästa tipsen för alla Amiga-ägare. Högupplöst skrivare testas.

Datormagazins C-skola (Knappar)



Niklas Lindholm

Del 4



Har du inte hunnit lära dig allt om knappar så är det här sista chansen i denna omgång av C-skolan, som handlat om GadTools. Nu har Niklas Lindholm kommit till radioknappar och markeringsrutor; vad de är och vad man kan ha för nytta av dem.

I denna sista del i serien om GadTools ska det handla om två ganska användbara knapptyper som du säkert har stött på många gånger.

Den ena är s.k. radioknappar, eller "inbördes uteslutande knappar". Dessa fungerar precis som kanalväljaren på en radio eller TV. När man trycker ner en knapp så åker den knapp som tidigare var nedtryckt automagiskt upp.

Den andra är markeringsrutor ("checkbox" på engelska). I dessa kan man sätta en liten bock, precis som man kunde göra med en del menyval i del 1. När man trycker på knappen igen så försvinner bocken.

Programexemplet

Programexemplet består av samma stomme som de två tidigare avsnitten. De första knapparna som skapas är radioknapparna. Dessa har den egenheten att alla valmöjligheter är samma knapp, även om de ser ut att vara flera på skärmen. Man vill ju dock gärna ha en liten sträng för varje val.

För att kunna ha detta skickar man med en vektor av strängpekare. På varje position finns en pekare till en sträng och det hela avslutas med en NULL-pekare. Denna vektor definieras i början av **main()** och heter radiolabels.

Ifyllandet av NewGadget-strukturen ser ut ungefär som det gjort tidigare. Det saknas dock en sträng för **ng_GadgetText**-fältet. Radioknappar har ju en sträng för varje val och bryr sig därför inte om **ng_GadgetText.** Därför skickar vi heller inte med någon.

En annan sak som radioknappar inte bryr sig om är fälten **ng_Height** och **ng_Width.** Det kan dock hända att dessa kommer att börja användas i framtiden och därför skickar vi med någorlunda vettiga värden.

Radioknappar

I anropet till **CreateGadget()** så skickar vi med en del tags som är speciella för radioknappar. Med **GTMX_Labels** skickar vi med vektorn av strängar som definierades tidigare. **GTMX_Spacing** talar om hur många pixels det ska vara mellan de olika valknapparna. Värdet sju är ungefär lagom i vårt fall. Då ligger de lika med markeringsrutorna som kommer att hamna bredvid.

GTMX_Active talar om vilket val som ska vara aktivt när programmet startar. Valen räknas uppifrån och ned och man börjar som vanligt (i datorsammanhang) räkna på 0. Detta kan ändras senare med **GT_SetGadgetAttrs()**.

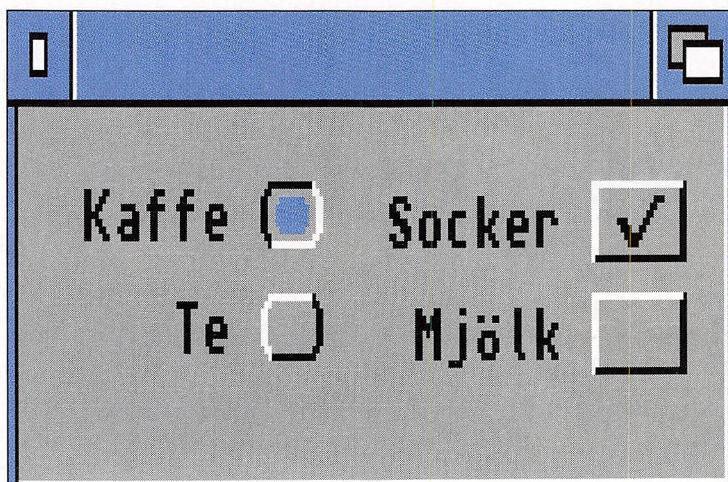
Inga konstigheter

Skapandet av markeringsrutorna innehåller inga konstigheter alls egentligen. Det skickas med en speciell tag, **GTCB_Checked**. Denna talar om huruvida det ska finnas en bock i rutan när programmet startar eller inte. Även detta kan ändras i efterhand med **GT_SetGadgetAttrs()**.

När sedan fönstret öppnas är den enda nyheten att IDCMP-flaggorna innehåller **CHECKBOXIDCMP** och **MXIDCMP**. (MX står för "Mutually eXclusive", d.v.s inbördes uteslutande.)

I **eventloop()** stöter vi på ett nytt IDCMP-meddelande, **IDCMP_GADGETDOWN**. Det är radioknapparna som är upphovet till dessa. Detta eftersom det händer något direkt när musknappen trycks ned och inte när den släpps upp som det brukar vara.

Vi börjar dock med att kolla **IDCMP_GADGETUP**. Det som kan ha hänt då är att någon av markeringsrutorna har valts. Om bocken är där eller inte kan man kolla med biten



Radioknappar och markeringsrutor har den egenskapen att de är antingen på eller av. I bilden av programmeringsexemplet ser du de bägge typerna. Exemplet går ut på att skapa dessa båda typer av knappar. Det finns dock också andra typer av knappar.

KURSPLAN

Del 1: Menyer
Hur man definierar menyer för ett fönster och kollar av när användaren väljer bland dem.

Del 2: Knappar
Hur man definierar den enklaste typen av knappar i ett fönster.

Del 3: Knappar forts.
Stränginmatningsrutor samt hur man ändrar knappar.

Del 4: Knappar slutet
Markeringsknappar och "radioknappar"

Listning C-skolan

```
#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <intuition/gadgetclass.h>
#include <libraries/gadtools.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/gadtools_protos.h>
#include <stdio.h>

#define CHECKBOX1  1
#define CHECKBOX2  2
#define RADIO      3

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Library *GadToolsBase;
struct Window *mywin;

struct TextAttr topaz8 = { "topaz.font", 8, 0, 0 };

void eventloop(void) {
    struct IntuiMessage *intmess;
    struct Gadget *gad;
    int going = TRUE;
    ULONG class, code;

    while(going) {
        WaitPort(mywin->UserPort);
        while((intmess = GT_GetIMsg(mywin->UserPort)) && going) {
            class = intmess->Class;
            code = intmess->Code;
            gad = (struct Gadget *) intmess->IAddress;
            GT_ReplyIMsg(intmess);
            switch(class) {
                case IDCMP_GADGETUP :
                    if(gad->GadgetID == CHECKBOX1) {
                        if(gad->Flags & GFLG_SELECTED)
                            puts("En eller två bitar?");
                        else puts("Ah, så du är tandläkare!");
                    } else {
                        if(gad->Flags & GFLG_SELECTED)
                            puts("Muh!");
                        else puts("Inga naturliga tillsatser här inte.");
                    }
                    break;

                case IDCMP_GADGETDOWN :
                    if(code==0) puts("En kopp kaffe");
                    else puts("En kopp te.");
                    break;

                case IDCMP_CLOSEWINDOW :
                    going = FALSE;
                    break;

                case IDCMP_REFRESHWINDOW :
                    GT_BeginRefresh(mywin);
                    GT_EndRefresh(mywin,TRUE);
                    break;
            }
        }
    }
}

void main(void) {
    struct Screen *screen;
    struct VisualInfo *vi;
    struct Gadget *gadget, *gadgetlist;
    struct NewGadget newgadget;
    char *radiolabels[] = { "Kaffe", "Te", NULL };

    if(IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
     OpenLibrary("intuition.library",37L)) {
     if(GadToolsBase = OpenLibrary("gadtools.library",37L)) {
         if(screen = LockPubScreen(NULL)) {
             if(vi = GetVisualInfo(screen, TAG_END)) {

                 gadget = CreateContext(&gadgetlist);

                 newgadget.ng_TextAttr = &topaz8;
                 newgadget.ng_VisualInfo = vi;
                 newgadget.ng_LeftEdge = 70;
                 newgadget.ng_TopEdge = 10 + screen->WBorTop
                     + screen->Font->ta_YSize + 1;
                 newgadget.ng_Width = 26;
                 newgadget.ng_Height = 11;
                 newgadget.ng_GadgetText = "Dryck:";
                 newgadget.ng_GadgetID = RADIO;
                 newgadget.ng_Flags = 0;

                 gadget = CreateGadget(MX_KIND,gadget,&newgadget,
                     GTMX_Labels, radiolabels,
                     GTMX_Spacing, 7,
                     GTMX_Active, 0, TAG_END);

                 newgadget.ng_LeftEdge = 160;
                 newgadget.ng_GadgetText = "Socker";
                 newgadget.ng_GadgetID = CHECKBOX1;

                 gadget = CreateGadget(CHECKBOX_KIND,gadget,&newgadget,
                     GTCB_Checked, TRUE, TAG_END);

                 newgadget.ng_TopEdge  = newgadget.ng_TopEdge + 15;
                 newgadget.ng_GadgetText = "Mjölk";
                 newgadget.ng_GadgetID = CHECKBOX2;

                 gadget = CreateGadget(CHECKBOX_KIND,gadget,&newgadget,
                     TAG_END);

                 if(gadget) {
                     if(mywin = OpenWindowTags(NULL,
                         WA_Gadgets, gadgetlist,
                         WA_Width, 200,
                         WA_InnerHeight, 50,
                         WA_DragBar, TRUE,
                         WA_DepthGadget, TRUE,
                         WA_Activate, TRUE,
                         WA_CloseGadget, TRUE,
                         WA_IDCMP, IDCMP_CLOSEWINDOW
                                 | IDCMP_REFRESHWINDOW
                                 | CHECKBOXIDCMP
                                 | MXIDCMP,
                         WA_PubScreen, screen,
                         TAG_END)) {

                         GT_RefreshWindow(mywin,NULL);
                         eventloop();
                         CloseWindow(mywin);
                     } else puts("Kunde inte öppna fönstret");
                     FreeGadgets(gadgetlist);
                 } else puts("Kunde inte skapa knapparna");
                 FreeVisualInfo(vi);
             } else puts("Kunde inte få VisualInfo");
             UnlockPubScreen(NULL,screen);
         } else puts("Kunde inte låsa default public screen");
         CloseLibrary(GadToolsBase);
     } else puts("Kunde inte öppna gadtools.library (v37)");
     CloseLibrary((struct Library *)IntuitionBase);
    } else puts("Kunde inte öppna intuition.library (v37)");
}
```

GFLG_SELECTED i Flags-fältet i Gadget-strukturen. Detta kan göras när som helst, inte bara när man har fått ett meddelande. Man ska dock vara medveten om att biten och meddelandena inte alltid är helt synkade. Användaren kan ha hunnit trycka på rutan två gånger medan programmet bara fått ett meddelande än.

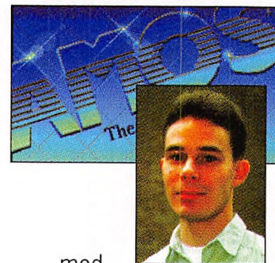
Det finns fler knappar

När det kommer ett **IDCMP_GADGETDOWN**-meddelande så har det alltså hänt något med radioknapparna. Det som kan ha hänt är att någon annan knapp har blivit nedtryckt. Vilken detta är kan man utläsa ur Code-fältet i IntuiMessage-strukturen.

De knappar som gåtts igenom i dessa artiklar om GadTools är som sagt inte alla som finns. Det finns även Cykel-knappar (knappar där man väljer mellan olika saker genom att trycka på den upprepade gånger), rullningslister (för att t.ex. förflytta sig i ett dokument), listknappar (där man kan välja mellan flera olika saker ungefär som i en fildialogruta) och palette-knappar (som är specialgjorda för att välja färger). Dessa hinner jag dock inte ta upp här och nu. Kanske kommer detta i ett senare skede av C-skolan.

Niklas Lindholm

Allt du behöver veta om skärmar i AMOS



med
Mac Larsson

Adressen hit är:
Datormagazin
AMOS-sidan
Box 125 47
102 29 Stockholm

Många av er läsare har frågor om skärmar, därför kommer detta avsnitt av AMOS-skolan att handla enbart om detta. Skärmar i AMOS har ingenting med monitorer att göra, utan är en del av minnet som används för att bland annat visa bilder och sprites.

En skärm i Amos är en bit av Amigans minne som används för att visa bilder, sprites, bobar, rita linjer och fyrkanter med mera.

I Amos kan man skapa upp till åtta olika skärmar med var sin upplösning och uppsättning färger. Man kan också länka ihop två separata skärmar till en genom att använda en teknik som kallas ”dual playfield”. En skärm kan placeras var som helst på TV- eller monitorskärmen och man kan själv bestämma hur mycket och vad man vill visa.

När man sätter igång Amos finns det redan från början en skärm definierad. Det är en lågupplösningsskärm som är 320x200 pixlar stor och har 16 färger. När man håller på att experimentera med de många skärmkommandona kan man när som helst återställa allt till detta läge med kommandot **”DEFAULT”**.

Öppna en skärm

Kommandot för att öppna eller ändra befintliga skärmar heter **”SCREEN OPEN n,w,h,c,m”**, där ”n” är numret på skärmen (0-7). Skärmens bredd respektive höjd motsvaras av ”w” och ”h”, där bara din dators minne begränsar storleken. ”c” motsvarar antal färger, där godkända värden är 2, 4, 8, 16, 32, 64 och 4096. Med 64 färger kan man bara definiera de 32 första, sen blir de följande 32 hälften så starka. HAM (Hold And Modify) får du med värdet 4096. Den sista parametern ”m” bestämmer i vilket läge skärmen ska öppnas: hög-, lågupplösning och/eller interlace (HIRES, LOWRES, LACED).

Tyvärr stöder Amos, Easy Amos eller Amos Professional ännu ej de skärmlägen som AGA erbjuder.

När man öppnar en skärm använder den de färger som finns i grundpaletten. Den kan man ändra med kommandot **”DEFAULT PALETTE c1,c2,c3...”**, där ”c1”-”c32” är olika färgvärden mellan $000 och $fff. Man kan också kopiera färger från en skärm till nuvarande med **”GET PALETTE n”**.

För att stänga en skärm och frigöra minne använder man kommandot **”CLOSE SCREEN n”**.

Skärmens placering

Har man definierat flera skärmar så vill man ofta placera dem på olika ställen på TV- eller monitor-skärmen. Det gör man med kommandot **”SCREEN DISPLAY n,x,y,w,h”**. Lämpliga värden på ”x” ligger mellan 112 och 448, medan lämpliga värden på ”y” ligger mellan 30 och 300. De koordinater man använder här rundas automatiskt av till närmaste multipel av 16. Använder man inget ”SCREEN DISPLAY”-kommando så använder Amos de värden som finns i Amos konfigurationsfil.

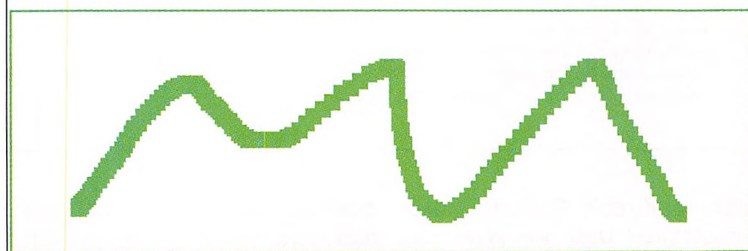
Bredd och höjd (”w” och ”h”) i ”SCREEN DISPLAY”-kommandot behöver inte alls överensstämma med skärmens verkliga storlek. Är den verkliga skärmen större kan man scrolla denna i detta “fönster”, och skapa fina rullande effekter. För att göra så använder man kommandot **”SCREEN OFFSET n,x,y”**, där ”x” och ”y” är skillnaden mellan skärmens övre, vänstra koordinat i förhållande till den visningbara delen.

Skärmens innehåll

När man har öppnat en skärm så måste den också fyllas med något. De två kommandona **”LOAD IFF”** och **”SAVE IFF”** laddar in respektive sparar en bild skapad i exempelvis Deluxe Paint.

Man kan också använda Amos många grafikkommandon. För att bestämma till vilken skärm grafiken ska hamna så måste man ange detta med ett **”SCREEN n”**-kommando. Observera att detta gäller allt som som har med grafik att göra.





Så här ser exempelprogrammet ut när man kör det. På skärmens övre del används två skärmar och kommandot Dual Playfield. Beroende på var musen befinner sig så ändras den undre skärmen och vad du kan göra.

Placerar du musen på skärmens övre del så kan du med vänster musknapp rita med röd färg. En kopia av skärmen ser du i blågrönt på nedre delen av skärmen.

Du kan också rita med höger musknapp. Då används grön färg på de slumpade blå bokstäverna som automatiskt fylls på.

Uppdatering

När man öppnar eller ändrar en skärm så visas detta direkt. Det är inte alltid önskvärt. Vem vill se en massa skärmar fladdra förbi när man sätter igång ett program? För att förhindra det kan man använda kommandot **"AUTO VIEW OFF"**. När man slutligen vill se resultatet så utför man bara kommandot **"VIEW"**. För att sätta på den synliga uppdateringen igen så använder man **"AUTO VIEW ON"**.

Funktioner

För att lägga en skärm längst bak eller längst så är det bara att använda kommandona **"SCREEN TO BACK n"** eller **"SCREEN TO FRONT n"**. Man kan gömma en skärm och ta fram den igen med **"SCREEN HIDE n"** respektive **"SCREEN SHOW n"**

I Amos finns det fem olika funktioner för att läsa av diverse värden. Aktiv skärm för grafikkommandon erhålles med **"=SCREEN"**-funktionen. En skärms höjd respektive bredd läses av med **"=SCREEN HEIGHT"** och **"=SCREEN WIDTH"**. Antal färger med **"=SCREEN COLOUR"**.

"=SCIN" används ofta tillsammans med musfunktionerna **"X MOUSE"** och **"Y MOUSE"** när man vill ta reda på vilken skärm musen befinner sig.

Screen clone

Med kommandot **"SCREEN CLONE n"** kan man visa samma skärm på flera olika ställen samtidigt. Eftersom den klonade skärmen använder samma skärmminne kan man man inte använda kommandot **"SCREEN"**. Däremot kan kan man använda de andra kommandona som man vill. När man använder "SCREEN CLONE" bör man se till att göra så lite beräkningar som möjligt, för att inte spoliera effekten. För att komma runt detta problem bör man därför i största utsträckning använda AMAL för skärmrörelser.

Dual playfield

Genom att lägga två skärmar ovanpå varandra och låta den undre synas igenom, kan tjusiga tredimensionella effekter erhållas. Tekniken används ofta i spel för att ge s.k. parallax-effekter och kallas för Dual Playfield.

För att åstadkomma denna effekt måste man först skapa två olika skärmar. Dessa måste använda samma upplösning och skärmarna får max innehålla åtta färger. Effektfullt blir det om man har en större scrollande bakgrundsskärm, och en mindre förgrundsskärm där din gubbe befinner sig.

När man har skapat sina två skärmar använder man kommandot **"DUAL PLAYFIELD n1, n2"**, där "n1" och "n2" är numren på de två olika skärmarna. Vilken av skärmarna som ska ligga överst respektive underst kan man ange med kommandot **"DUAL PRIORITY n1,n2"**.

Scrollning

En skärm kan delas upp i sexton olika zoner som kan rullas på vart sitt håll. Med kommandot **"DEF SCROLL s,x1,y1 TO x2,y2,dx,dy"** definierar man en zon. Parametrarna "dx" och "dy" bestämmer hur mycket zonen ska rulla varje gång, och negativa värden är därför tillåtna. Själva rullningen utförs sen när kommandot **"SCROLL s"** anropas.

Exempel på skärmkommandon

```
Rem Exempel på skärmkommandon / Mac Larsson 1994
Auto View Off
'
Screen Open 1,320,104,4,Lowres
Flash Off : Palette $FFF,$AA,0,0
Cls 0 : Ink 1
Box 0,0 To 319,103
Screen Clone 2
Screen Display 2,,160,,104
'
Screen Open 0,320,104,4,Lowres
Flash Off : Palette $FFF,0,$D0,$F,,,,,,$F00,0,0,0
Cls 0 : Ink 2 : Pen 3 : Paper 0
Screen Clone 3
Screen Display 3,,160,,104
'
Dual Playfield 0,1
Auto View On
'
Do
   Screen 0
   Print Chr$(Rnd(25)+65);
   X=X Screen(X Mouse)
   Y=Y Screen(Y Mouse)
   If Y<104
      Dual Priority 1,0 : Screen Show 2 : Screen Hide 3
      If Mouse Key
         Screen 2-Mouse Key
         Bar X-3,Y-3 To X+3,Y+3
      End If
   Else
      Dual Priority 0,1 : Screen Show 3 : Screen Hide 2
      Screen Display 3,X Mouse,Y Mouse,,
   End If
   Wait Vbl
Loop
```





När man flyttar ner musen till skärmens nedre del så byter skärm 0 och 1 plats och den gröna och blå färgen hamnar ovanpå den röda. Nu kan du också se en kopia av textskärmen längst ner. Med musen kan du flytta runt kopian.

Problem

För att få snygga rörliga effekter i ett program, så bör man kunna rita upp en skärm på mindre än en 1/50-dels sekund. Eftersom detta i praktiken är omöjligt, så får man lösa problemet på annat sätt. I Amos har man löst det genom att man låter varje skärm ha en logisk och en fysisk skärm. På den fysiska skärmen ritar man upp en ny bild, medan man visar den logiska.

Detta kan låta komplicerat men det sköts helt automatiskt med Amos **"DOUBLE BUFFER"**-kommando. Effekten av detta kommando märks mest när man använder fler än tre eller fyra bobs samtidigt.

Med kommandot **"BOB UPDATE OFF"** så får du dels sköta bob-uppdateringen manuellt, dels stängs double buffer-funktionen av. För att själv kunna kontrollera när skärmväxling ska ske, så måste man också hindra att grafik ritas på båda skärmarna samtidigt med kommandot **"AUTOBACK 0"**.

Nu har man full kontroll över när det är dags att låta de olika skärmarna byta plats. Och det gör man med kommandot **"SCREEN SWAP"**.

När man själv bestämmer hur ofta skärmen ska uppdateras får man se till att den inte uppdateras oftare än var 1/50-dels sekund. Amigan hinner inte då visa hela bilden och visa rörelser kan då bli väldigt ryckiga. Med **"WAIT VBL"** väntar programmet så att hela bilden hinner visas. Tänk på att programmet kanske ska köras på en snabbare maskin än din.

Vill du experimentera med de olika skärmkommandona, så kan du börja med att knappa in programlistningen här bredvid. Det visar bland annat hur Dual Playfield fungerar. Skriv av programmet, ändra och utforska!

Vill du läsa mer om skärmar så är det bara att slå upp kapitel 06.01-03 i handboken till Amos Professional. Kör också de exempelprogram som dyker upp när du trycker på HELP-tangenten.

Mac Larsson

Herman
av Kari Bihlmeier



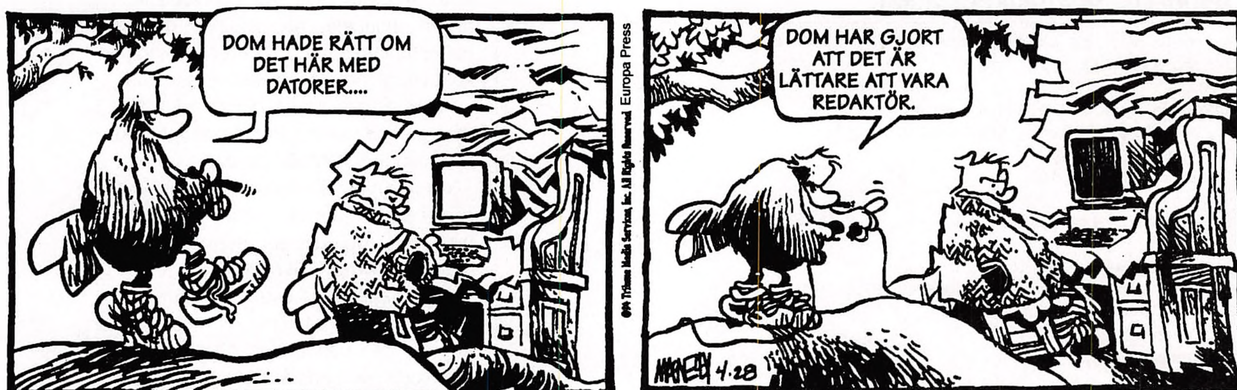
Fox Trot
av Bill Amend



Sigges lagun
av J P Toomey



Krax
av Jeff MacNelly



Här är svaren på testet som finns på sidan 27.

Poäng för dina svar

1.	a 2	b 10	c 0
2.	a 2	b 0	c 10
3.	a 5	b 0	c 10
4.	a 2	b 10	c 0

5.	a 0	b 10	c 0
6.	a 10	b 2	c 0
7.	a 10	b 1	c 0
8.	a 1	b 0	c 10

9.	a 2	b 10	c 0
10.1	a 0	b 0	c 10
10.2	a 0	b 10	c 0
10.3	a 1	b 10	c 0

11.	a 0	b 10	c 0		
12.1	S	F	F	S	10
12.2	F	F	F	S	10
12.3	F	S	S	S	10

160 p
FUSK. Du är redan en skicklig programmerare.

150-159 p
Du är av det rätta virket och behöver bara sätta igång. Du kommer inte att ha några svårigheter med något programmeringsspråk.

130-149 p
Du har förutsättningarna, kan din Amiga bra. Men du behöver läsa de rätta böckerna och träna mer. Du borde välja programmeringsspråk efter vad du vill göra. Efter någon månad kan du vara igång.

80-129 p
Du har förutsättningar men måste börja från grunden. Lär dig mer om Amigan och börja med AMOS. Följ med ett halvår i vår AMOS-serie och köp lite böcker om AMOS. Sedan kan du nog gå vidare till mer avancerade språk.

11 - 79 p
Du kommer att få problem. Du kan inte din Amiga ,eller förstår för lite om logik. Eller behöver lära dig engelska bättre. Rekommendation: följ med i vår Workbenchskola ett tag om du inte förstår Amigan. Ta en kvällskurs i engelska om språket är problemet. Gör om denna test om några månader och se vad du hamnar då.

0 - 10 p
Fortsätt spela på datorn. Glöm programmering.





Jenny Flodén, Insändare- och Gallerietredaktör

Gillar du att göra bilder på din DATOR är det här tävlingen för dig!

SKICKA IN din bild på en diskett till

Datormagazin, Box 125 47, 102 29 STOCKHOLM.

Märk kuvertet "GALLERIET". Skriv också en liten textfil där du presenterar dig själv och beskriver hur du gjort bilden.

I varje nummer presenteras en eller flera vinnare. Dessa får också

MUSMATTOR

M A Y F L O W E R I I - H E N R I K J Ö N S S O N

Mayflower II

Hasta la choy amigos!

Som ni alla säkert associerar, är denna bild som föreställer ett kolonistrymdskepp utanför Jupiter, ett försök att illustrera hur människans intellekt och kunskapstörst ständigt driver henne vidare mot nya storslagna mål likt nybyggarnas kolonistskepp Mayflower till Amerika. ...och kom vi skall skippa allt kvasiintellektuellt babbel, så visst ser skeppet rätt läckert ut? Ni brukar ju vara intresserade av vilka program man använt. Eftersom alla program är bra på olika saker har jag låtit bilden vandra mellan de flesta, bl.a Imagine, ADpro, Image FX och TVPaint.

Hybris (d.v.s. om mig själv!)

Jag är **Henrik Jönsson**, computer artist in spe! Jag jobbar med allehanda datormärken, men klänger titt och tätt över min Amiga. Mitt största intresse är raytracing och komplex datorgrafik. Jag driver ett eget litet datagrafiskt företag och undervisar i datorns plats i konsten. Det är nämligen viktigt att vi får in riktiga konstnärer på det här med data och inte lämnar detta åt okreativa siffertuggare.

Skriv hit

■■ Skriv till insändarsidan. Skriv om sånt som gör dig upprör, glad, förtvivlad eller förvirrad – men skriv kort!

Blir det för långt kommer vi att stryka. Adressen är: Datormagazin, Box 125 47, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Insändare".

Krångel med DMz-diskett

Peter, nu får du allt ta å hjälpa mej! Det där ToolManager går ju inte ens att installera! När jag dubbelklickar på "Svenska" eller "English" i lådan "install" står det bara:
"rexxmast: okänt kommando"
"rexxmast failed returncode 10"
"Arexx server not active"
Vad ska jag göra för att få det att funka??? Och vad sjutton är Arexx och rexxmaster? Jag har en A1200 med HD och WB 3.0.

En som inte kan så speciellt mycket

ARexx måste vara igång innan du kan använda ToolManager. Du hittar programmet rexxmast som startar igång ARexx i lådan System. Flytta den till lådan WBStartup och starta om datorn. Nu ska ARexx startas automatiskt och du kan försöka igen.

Bu för DI

Detta brev är inte riktat mot er utan mot ett svenskt spelföretag. Närmare bestämt DIGITAL ILLUSIONS.
För någon månad sedan var ni bäst. Jag köpte era spel och älskade dem. Jag avgudade eran tuffa dagbok i DMZ. Tills nu.
Va f-n menar ni med det ni sa i förra numret? Ni lägger ner Amiga-spelstillverkningen och går över till PC! Vaddå? Är inte Amiga bra nog för er längre, eller? Eller är det månne bara pengar som lockar? Kom nu inte med något dumt svar, utan säg som det är: Ni är bara en stor samling fegisar! Och inte nog med det. Ni har nu övergett skaran av era största beundrare. Fy fan för er!

ROGER

DI hann inte besvara insändaren till detta nummer. Men deras motiv var väl klart som korvspad. De hade helt enkelt inte råd att fortsätta göra Amigaspel eftersom försäljningen inte är tillräckligt stor (bl.a. på grund av piratkopiering). Glöm inte att DI lever helt på sitt jobb att göra spel. Och du verkar ha missat att de fortfarande tänker använda Amigan som arbetsredskap.



Impopulär logotype.

Jag har tröttnat på alla pirater!

Fatta fakta. Jag börjar bli j-ligt trött på all piratkopiering. Läste Christers artikel i nr 17-94, lixom Pinball Dreams sålde i 200 ex mot förväntade 2000, visste jag hade själv en piratkopia av det spelet plus 300 andra. Men nu börjar jag tröttna på allting.
Det går ju åt helvete för Commodore tack vare alla pirater. Jag skulle gärna vilja ha telefonnumret till SIMP. Tänkte försöka gottgöra allting jag gjort som t.ex. suttit i timmar framför modemet och tradat flera hundra megg piratgrejer till olika elitebaser. Det är inte klokt. Bara ett litet tips till alla traders och swappers: SLUTA!

Mogge

När Fan blir gammal blir han religiös, brukar man säga. Och när pirater...

Skämt åsido är det kul att höra att några vaknat till sans. Och numret till SIMPS tipstelefon är 08- 82 46 66. Man kan skriva till dem också under adress **SIMP, c/o Dimik service AB, box 1133, 111 81 Stockholm.**

Norska BBS:er?

Et sporsmål angående DMZ BBS-liste. Kan dere ikke skrive opp noen Norske Baser der også? Jag vet DMZ er svenskt, men det er ganske mange norsker som leser DMZ også, da det ikke er noe norskt datablad som er verd å kjope!

DMz Fantast

Vad säger vi om detta? BBS-numren i vår lista registreras av sysop själva. Så det är bara för norska sysops att ringa till vår BBS och registrera sin bas, så kommer numren in.

Var finns DMZ PD-serien?

Ni skrev i nr 14 att ni skulle starta en egen PD-serie med de program ni skriver om på PD-sidorna. Men hittills har jag inte sett skymten av den serien. Har ni startat den än? Var får man i sådana fall tag i den?

A1200-ägare

PS. Får man sälja DMz-disketten och er nya PD-serie om den nu finns?

Den är inte igång ännu och hänger helt på om Peter får tid över. Det är hans privata engagemang för Amigan som gör att han försökt knåpa ihop en serie. När och OM han kommer igång med den så skriver vi om det.

Hjälptelefon för Amigafolk

Viktigt meddelande till alla Amigaägare!
Vi är en nybildad Amigaklubb, vars mål är att hjälpa alla Amigaägare med sina problem på ett snabbt och enkelt sätt. Vi har t.ex. en telefonlinje öppen varje kväll som man kan ringa till för at få svar. Vi är "underklubb" till den internationella datorklubben C.C.C. Vi ger också ut månadsdisk som är packad med PD/Shareware-program. Vi håller också på att bygga upp ett kontaktnät där du kan få kontakt med likasinnade. Men vi är INTE någon bas för spridning av piratkopierade spel eller program. För mer information ring eller skriv till: tel: 0431-210 95 (eft. kl. 15.00). Adress: SAUC, Lägervägen 12, 262 61 Ängelholm.

Vilse i Fracspace CS-305...

Hur länge har jag varit här?
Svävat fram i en fraktal.
En rymd så stor, med saker små;
som när de öppnas, av världar bestå.

Hur länge har jag varit här?
Erhållit access till höga nivåer,
genom att knäcka lås och koder,
och gjort mig ansedd bland många noder.

Hur länge har jag varit här?
Och hur mycket finns det kvar att se?
Så mycket mer än där utanför,
saknar överraskning när man objekten rör.

Hur länge har jag varit här?
Det finns ju mer; RayNet och HoloNet.
Jo, jag vet; också en tråkig verklighet
som drar mig tillbaka till plågsamhet.

Hur länge har jag varit här?
Tid och rum finns inte mer.
När jag vaknade till virtualitet,
var drömmen över; "Adjöss verklighet".

Hur länge har jag varit här?
En orolig tanke mig nu slår;
att jag har en kropp där utanför.
Ska vårdas väl, det jag förstår.
Men finns jag här ifall den dör?

/Cyberman 940910

Bättre spelsidor

Hej DMZ!
Efter att ha kollat igenom gamla nummer, så tycker jag att DMZ fått en rejäl uppryckning i allt utom spelsidorna.
Här är några förslag så att spelsidorna blir ännu bättre.
• Nytt betygssystem. Inför 0-100% poäng istället för 1-5.
• En topplista på spel som ni recenserat. Topplistan som ni hade 92-93 var perfekt.
• Färgbilder på recensenterna.
• En frågor- och svarspalt typ läsarlotsen.
• Vägvisaren ska utökas till två sidor.
• Fler recensioner.
• Mer lösningar till spel.
• Fler tävlingar.

Daniel, Örebro

Det var många förslag det där, så det är bara att börja rada upp svaren:

• Betygssystemet 1-5 kommer tills vidare att vara oförändrat. Enligt min uppfattning är betygen så pass subjektiva att en större spännvidd bara skulle grötig.

• En topplista skulle kunna vara trevlig, men eftersom vi har den 5-gradiga skalan (som vi tänker fortsätta med) så skulle man för eller senare få en topplista med bara femmor. Då skulle det inte vara speciellt mycket till topplista längre.

• Att ha med bilder på recensenterna är på planeringsstadiet och kommer att introduceras framöver.

• Vi har redan tre frågespalter. Genvägen för fusk, Vägvisaren för äventyrsspelsfrågor och Expertpanelen för speltekniska frågor. Räcker inte det?

• Vägvisaren kommer inte att utökas till två sidor på grund av platsbrist.

• Vi recenserar alla spel vi lyckas lägga vantarna på. Kommer det fler spel kommer det också fler recensioner.

• Det är inte omöjligt att vi fortsätter med spellösningar. Vad tycker ni, kära läsare? Ska vi ha fler lösningar? Skriv och berätta vad ni tycker.

• Tävlingar är alltid kul och vi kommer förhoppningsvis att kunna ha fler tävlingar i framtiden.

Ove Kaufeldt

BBS-User!

Bästa DMZ, nu kommer här något så "ovanligt" som lite negativa åsikter om er BBS! Jag har själv pysslat en del med att modema och en sak har jag lärt mig: är en BBS bra upplagd och har en trevlig atmosfär så tenderar man att använda sig av den. DMZ BBS är på gränsen till användarfientlig!
Javisst, NIKOM är ett bra BBS program och lätt att använda sig av och ger större kontroll i basen, men DMZ:s BBS ska vara till för prenumeranter och andra trevliga users och att sätta sig in i Nicom som en ganska fräsch modemare kan vara rena mardrömmen.
Man har inte lust som användare att sitta och ödsla tid på att leta i listor efter rätt kommando varje gång man vill utföra något i basen.
Visst, det finns de som tycker att det är jättelätt att använda en kommandostyrd BBS, men de flesta känner nog som jag att BBS:er ska vara lättillgängliga för alla! Och då menar jag även de som just lärt sig ringa på sitt modem.
Inte för att jag tycker att DMZ inte borde ha en BBS, tvärtom så är det ett utmärkt sätt att få närmare kontakt med läsarna. Men jag vill igen poängtera att läsarkretsen består av ett brett spectrum av personer och inte av en stor grupp supermodemers!
Ett alternativ till den nuvarande BBS:en skulle kunna vara en menystyrd hotkey baserad på BBS. Det är nog det system som alla användare har lättast att ta till sig. Jag förstår att det har sina avigsidor, men lite smällar får man ta.:)
Vi vet redan att ni på DMZ är hemskt kompetenta och kunniga individer, så ni behöver inte känna er pressade att bevisa det genom att sätta upp en enorm "proffs"-BBS. Skulle vara kul att få reda på lite mer om varför ni valde det nuvarande systemet på BBS:en. (Kom nu inte och säg att ni var så nära vän med Niklas Lindholm (inget ont sagt om honom) att ni kände er tvingade att använda hans grejor för att han inte skulle bli putt!!!) Skulle också vara road av att få reda på om jag är ensam om att ha dessa åsikter.

MVH: "Sempai the hip"

Vi kör den enbart på Nikom för att vi gillar Niklas...

Nej, skämt åsido så hade vi en rad krav på hur vi ville att vår BBS skulle fungera. Det är ju inte enbart en tankbar utan främst till för alla möten. Och då är faktiskt kommandostyrning överlägset alla menysystem.

BBS:er är en smakfråga och det finns inget BBS-system som är rätt. Men låt gärna debatten rulla på. Skriv gärna ett vykort och berätta vilket ni föredrar; kommandostyrning vs. menystyrning.

Mer musik i DMz

Jag tycker ni borde ha en sida om musik i DMZ och ta bort sidorna med produktnytt. Sluta också med att tjata om Commodores framtid mm. Ett klart lyft för tidningen var helt klart Marcus serie!

Daniel Doppsko

Musikskolan med Protracker

Byt för guds skull inte ProTracker-skolan mot en Octamed-skola!!! Jag tycker att ni ska offra en DMZ-diskett för att ge alla prenumeranter den senaste versionen av ProTracker.
Jag tycker också att ni ska börja med veckans modul. Förresten, när är det meningen att ni ska börja med musikskolan?

Martin "Gusse" Gustafsson

Allt fler kräver mer musik i DMZ, det är helt klart. Vårt största problem är att hitta rätt skribent som kan skriva om Protracker på ett enkelt och lättbegripligt sätt för de ännu ej invigda.

Känner du någon aspirant så hör gärna av dig till redaktionen.



Spelet Maniac Mansion väcker säkert nostalgiska känslor hos många Amiga-ägare. Det går förhoppningsvis att få tag på som budgetspel fortfarande.

Vad heter spelet?

Tjena Red!
Jag undrar vad det här spelet heter? Jag tror att det heter Maniac Mansion. Jag såg det i en gammal Amigatidning och det verkade kul. Var kan man köpa det här spelet i så fall? Jag undrar också om du kan räkna upp några spel som liknar Larry 1 och Police Quest 1, där man ska skriva in sina frågor.

Mattias F

Bilden du skickade med heter mycket riktigt Maniac Mansion och det släpptes för ett tag sedan som budgetspel. Ring runt till butiker och fråga om de har det eller om de kan beställa det åt dig.

Alla tidiga Sierraspel kräver att man skriver in vad man ska göra. Om man verkligen vill skriva, leta efter samlingen Lost Treasures of Infocom som innehåller rena textäventyr.

Ove Kaufeldt

ANNONSERA GRATIS ANNONSERA GRATIS ANNONSERA GRATIS

Tag ett A4-papper, skriv en annons på max **150 tecken**, ditt namn och din adress och skicka alltihop till **Datormagazin, Box 12547, 102 29 STOCKHOLM**. Märk kuvertet **"Datorbörsen"**. Du kan också faxa in en annons på **08-650 97 05**. Andra beställningsformer publiceras inte. Vi kan tyvärr inte ansvara för eventuella felaktigheter i annonstexterna. Annonser utan avsändare publiceras inte. Annonser tas in i tidningen i mån av plats. Finns din annons inte med så kommer den alltså i ett senare nummer. Fler regler längst ner på nästa sida.

SÄLJES

1.3 A500 21 M HD, 1 M Chip, 2 M fast, skrivare Midilnt Sampler 500 disk, 2 joy, mus, massor av spel, nytto, 6.500 kr. Tel: 0155-28 20 26, Jerry.

2.5 IDE HD 1.500 kr. Tel: (+47) 6488 06 74.

6 st org äventyr till Amiga, bl.a Elite 2 & Elvira, 500 kr. tel: 018-40 26 30.

9 nålars färgskrivare, STAR LC 200, nyskick, 1.800 kr. Tel: 0496-112 89, Pierre.

85 Mb hårddisk 2.5" IDE 1.500 kr, Tel: 08-646 08 14 eller 08-464 72 20.

87 Amiga org spel 25-125 kr/st, UMS 1&2, Formula 1 GP, Harpoon, Scenarco disk, Ancint art of war, In the skies mm. 2400 modem 500 kr, Captive, Sword of aragon m.fl Tel: 0521-102 12.

5000 Studio/live ljud till Roland D-10/D-20/D-110 säljes i Amiga och Atari format inkl editor, 295 kr, tel/fax: 0978-501 38, eft 16.00.

8000 PD disketter för Amiga + 200 AGA disketter, katalog 10 kr Pg 629 37 46-1 eller kontanter till NP, Bergsg. 13/35, 735 31 Surahammar.

A-tips 4.12 , 212 nycklar S-U nycklar medföljer, gör egna nycklar, rättning, kupongutskrift mm mm, 145 kr Pg 457 81 47-3, tel: 040-12 50 91.

A1200 2 Mb/210 Mb HD, 2400 modem, mus, matta, 150 disk, massor av spel, pd mm. ca 7.600 kr. Tel: 0304-67 54 15.

A1200 40 Mb HD, x-drive, mus, joy, många spel och prgr,5.000 kr, supramodem 2400 Bps 600 kr. Tel: 0457-801 29.

A1200 60 Mb HD, gar kvar, x-drive, joy, spel, disketter, ev med skärm 1942 som även säljes separat. 4.500 kr. tel: 031-51 53 75.

A1200 60 Mb/ HD skärm 1084, x-drive, Joy, ca 200 disk, spel, nytto, backup, 7.500 kr eller bud. Tel: 0583-204 04, Micke.

A1200 85 Mb, 68030/50 MHz MMU, 4 Mb/32 bit RAM, 1 st A500. 10.000 kr. Tel: 042-14 27 25.

A1200 260 Mb HD, gamepad, disketter, musmatta, 5.000 kr. Tel: 042-29 45 57.

A1200 HD 2/63, full, 1 ård gar kvar, 1084S bläckstråleskrivare, 100 disk, tillbehör. 7.995 kr, ring för info. Tel: 0477-163 73.

A1200 HD, 130 Mb HD, x-drive, 3.0 joy, disketter, 5.700 kr eller högstbj. Tel: 063-10 47 46, David.

A1200 WB 3.0, mus, 2 joy, många spel, bl.a Tornado DTP prgr, DP IV, musikprgr, Asm One och Devpac 2, tidningar, manualer mm, 3.500 kr. tel: 08-749 20 64.

A1200, 6 Mb RAM, 170 Mb HD, joy, diskar, 8.000 kr, Tel: 013-26 05 49.

A1200, 60 Mb HD, monitor 1084S, terminalbord (stort), 570 disk, gar, manualer på svenska 6.000 kr. Tel: 0451-859 57.

A1200, 60 mb HD, x-drive, 2 joy, mus, diskar, 5.200 kr. Digitizer 800 kr. Tel: 0471-336 58, Mikael.

A1200, 80 HD, skärm, skrivare, x-drive, soundenhaneer mm, 7.000 kr. tel: 033-27 03 26, Niklas.

A1200, 120 Mb HD full med nyttoprgr och spel mm. HD kan säljas separat vid intresse, säljes till högstbj. Tel: 0410-230 71, Jörgen.

A1200, 120 Mb HD, 4 Mb x-minne, x-drive, monitor Philips CM 8833, skrivare Star LC24-10, 2 joy mm, 11.000 kr. Tel: 033-12 56 23 el 010-690 09 29.

A1200, 120 Mb HD, mus, joy, böcker, välj själv vad hårddisken ska innehålla. Tel: 0680-121 18.

A1200, 120 Mb hårdisk, minneskort MBX 1200 med 4 Mb + 25 MHz FPU, monitor Commodore 1084S, x-drive Datic, mus, joy, böcker, tidningar, 150 disketter, boxar, 11.500 kr. tel: 040-49 23 59.

A1200, 124 meg HD, ca 70 disk, mkt fint skick. Spel, demos, och mkt annat medföljer, 6.800 kr el högstbj. tel: 063-307 26, Daniel.

A1200, 130 Mb HD, 2 Mb RAM, x-drive, joy, soundenhancer, 350 disk, 7.000 kr, tel: 0520-727 36, Tommy.

A1200, 340 Mb HD overdrive, monitor Scart-C1084, x-drive, 50 disk, Midi Interface och lite annat, gar kvar, 9.995 kr, även separat. Tel: 031-18 37 71, Mathias.

A1200, 1230/28 MHz turbokort med MMU + 1 meg fast RAM, 40 meg hårddisk med ordbehandlare, musikprgr, ritprgr, spel mm, 6.000 kr. Tel: 018-24 46 30.

A1200, TV, 2 joy, mus, matta, ca 100 disk, div kablar, 5.500 kr, kan disk. Tel: 0506-127 42, eft 16.00.

A1200/63 Mb med tillbehör, ca 100 disk, x-drive, 5.500 kr, Blizzard 1220/4 Mb 28 MHz 020 turbokort, 2.800 kr, Sampler DSS 8 inkl prgr och manual 450 kr, Tel: 0141-600 48, Mats eft 18.00.

A2000 C os 2.0, x-drive, 1 Mb chipmem, 2.500 kr. tel: 035-398 72, Johan.

A2000 med 2 diskdrive, prisidé 2.500 kr. tel: 013-17 14 36, Martin.

A2000 med 105 Mb hårddisk, 2 drivar & dos 3.1, 4.500 kr, Acceleratorkort A2630 med 4 Mb för A2000, 4.000 kr. Tel: 018-40 09 71.

A2000, dator skärm Commodore, GVP kontrollerkort, 52 Mb hårddisk 3 Mb RAM, 4.500 kr. Tel: 08-778 21 55, Mikael.

A2000-030 + FPU, 6 Mb, 2 Mb chip 200 Mb GVP SCSI, fickerfixer, PC kort WB 2.1, 7.500 kr. tel: 054-83 22 66.

A2000B 1 Mb chip, 2 drivar, 52 Mb HD, stormbringer (030/50 MHz 882/60 MHz 8 Mb) säljes kanske till högstbj. Tel: 046-36 69 13 arb. 040-18 64 06 hem.

A2000B med 52 Mb GVP/SCSI-II HD laddar +1.1Mb/s 2 Mb chip, 4 Mb fast, 2-04 Rom med 3.0 kickstart, tillb,100 disk, RF-mod, 2 drive, kan fås med p+rogs (PD) eller formatterad, 5.000 kr. Tel: 070-740 24 57, Jotti kvällar.

A2000B, O.S.I.3 40 Mb HD, skärm, mus, joy, ca 60 disk + tillbehör, 4.000 kr. Tel: 090-800 78, Johan eft 16.00.

A2000B, Supraram 4 Mb, 20 Mb HD, A2080 monitor, x-drive, modem, 5.000 kr, Microline 292C färgskrivare, 1.500 kr. Paketpris 6.000 kr. Tel: 031-51 17 75.

A3000, 6 Mb, 105 Mb HD, HD drive, 1960 monitor, HD drive och många nyttoprgr, 10.000 kr. Tel: 08-761 07 47.

A3000-25 6 Mb 52 Mb HD, modem 2400, skrivare MPS1250, Digitizer, disketter, manualer, joy, 9.000 kr. Tel: 0411-168 79, Patrik, kvällar.

A3000/25/100 6 Mb, 8.000 kr, Skärm C1950, 2.500 kr, Sbase 1.3 P Stream Sv. Adpro 1.200 kr/st, fler finns. Tel: 060-57 04 44.

A4000/030, 6 Mb RAM, 85 Mb HD, matteproc, 9 nål printer, Wico joy, 05 3.1, gar kvar. tel: 046-39 07 62, Erik.

A500 1 Mb chip 1.3/2.0 8 Mb fast 40 Mb HD, 1084=D2 monitor, mus, joy mm, 6.000 kr. tel: 08-715 64 01.

A500 1 Mb chipmem, 2 Mb fast mem, 50 Mb HD, Blizzard turbokort, Dos 2.1 och 1.3, x-drive, RF-mod, mus, 2 joy, 5 disklådor med 500 disk, 4.500 kr. Tel: 0911-104 69.

A500 1.2 WB, 1 Mb RAM, RF mod, mus, joy, x-drive, 1.500 kr. tel: 0270-128 44, Stefan.

A500 1.3, 1 Mb, RF-mod, 2 joy, mus, 210 disk, 2.000 kr. Tel: 031-44 65 03.

A500 1.3, 2,5 Mb, monitor 1084S, skrivare LC-20, x-drive, org spel, datorbänk, alla tillbehör. 4.500 kr. Tel: 046-15 78 67.

A500 1.3, x-minne, monitor, färgskrivare, 140 disketter, mus, joy, superbra skick, 4.900 kr. Tel: 054-53 02 16, Daniel.

A500 1.3, x-minne, RF mod, 1 joy, 3 org spel, disk, DMZ, High Score, Pan KX-P1081, 2.800 kr. Tel: 0345-211 96, Jodd.

A500 1.3, x-minne. RF mod, mus, matta, joy, dammhuv i hårdplast, 100 disk, diskbox, 10 org spel, modem, 2.400 kr. Tel: 046-572 30, Uffe.

A500 1.3/2.0 1 Mb, 8 Mb fast, 40 Mb Conner HD 1084-D2 monitor, 6.000 kr. Tel: 08-715 64 01, Benny.

A500 1.3/2.04, x-minne, x-drive, kickswitch, RF mod, 50 PD disk, org spel, bl.a EOB, 2.000 kr. Tel: 0171-552 79.

A500 GVP HD, 52 Mb/2 Mb, 1.500 kr, Fattas en plåtbit som ska hindra radiostörningar, lätt att tillverka om man har tillgång till verkstad. Tel: 08-658 33 82, Håkan.

A500 med bra tillbehör i fint skick 1.800 kr, A500 något def, vem som helst kan laga den, enkelt fel, 900 kr. Tel: 018-32 47 39, Henrik.

A500 OS 1.3 40/3 Mb HD, x-drive, sampler, RF mod, 2 möss, 2 joy, spel, böcker, prgr, 280 disk, 1084S video monitor, fint skick, 5.200 kr. Tel: 0522-201 67, kvällar.

A500 V1.3, x-minne, x-drive, monitor 1084S, skrivare Panasonic KX P1081, 20 org spel, 200 disk i 3 box, 4.500 kr. Tel: 0300-719 06, Magnus.

A500 V2.04 1 Mb chip Derringer 68030 MHz + FPU 2 Mb RAM Grandslam HD 127 Mb SCSI, Monitor 8833 II mm 5.000 kr. även i delar. Tel: 010-227 60 14, 08-590 146 42.

A500 v2.04 1 Mb, x-drive, monitor 1084, skrivare MPS 1500C, HD+ A590 2 Mb RAM, 20 Mb HD, mus, joy, div spel & nyttoprgr, pris beroende på utrustning, Tel: 0521-142 56, Martin.

A500+ 1.3 & 2.0, 3 Mb RAM, A590 med 210 Mb HD, Philips 8852 (monitor), x-drive, ca 130 disk, 6.000 kr. tel: 031-55 50 69, Robert.

A500+ 2 Mb chip, många spel & nyttoprgr, Tel: 0479-913 93, Fredrik.

A500+, 2 Mb, 2X-drivar, joy, spel, 3.000 kr, VXL-030/40 MMU, FPU-25 2 Mb 32 bit 3.000 kr, nytt kontr.kort till GVP A500 HD+, 2 Mb 1.500 kr. Tel: 031-87 63 17.

A500+, 1084S, GVP HD 52/2 Mb, skrivare, scanner, samt 25 org spel bl.a Civilization, Kingsmaker och Simlife, Totalpris 7.500 kr Tel: 0451-808 36.

A500+, WB 2.01, monitor 1084, Star LC 200 färgskrivare, många spel och prgr, allt inköpt -92, 4.500 kr. Tel: 0414-244 82, Anders.

A500+, x-drive, x-minne, 2 joy, 450 disk. Tel: 031-97 19 94.

A500, 1 meg, mus, matta, joy, över 500 disk, org.spel, massor av tidningar, 3 diskbox, RF-mod, böcker, 3.500 kr. Tel: 0176-605 16, Janne eft 15.00.

A500, 1.3 + 2.04, 1 mb RAM, x-drive, RF-mod, mus, 3 joy, 400 disk, 14 org,

3.000 kr. säljes p.g.a körkort och vpl. Tel: 042-33 01 75, Tobbe.

A500, 4 Mb + 512 kb fast RAM, 100 disk, diskettbox, RF mod, mus, 2 joy, 3.000 kr. Tel: 063-10 13 26, Roger.

A500, 14 MHz, Dos 2.04, 3 Mb minne, 52 Mb supra HD, org spel, prgr Action Replay 3, allt i mycket fint skick. 6.000 kr. Tel: 0515-120 14, Claes.

A500, ca 150 disk, box, 1 Mb, 2 möss, 2 joy, Rf-mod, 1.000 kr, Monitor 1.500 kr, HD 52 Mb, 1 Mb RAM, 1.500 kr. org spel, 100-200 kr. Tel: 035-10 05 03, Anders.

A500, Rf-mod, ca 100 disketter, över 100 tidningar, optisk mus, Amos med kompilator, ca 2.500 kr. Tel: 063-870 44, Mattias.

A500, x-minne, x-drive, RF-mod, Tac 2, ny mus, många disk, 3.000 kr. Civ 200 kr, Elite 2, 200 kr, Prem Man 2, 150 kr, Elvira 2, 150 kr, M & M 3, 200 kr, 4 spel 200 kr, Easy Amos 200 kr, Tel: 040-41 49 53.

A600 31 HD, 2 Mb, prgr och spelpkt (Amos ordbeh. etc) 52 disk, 22 nr av DMZ, dammskydd, man, joy, mus, endast komplett 3.500 kr. tel: 040-21 84 73.

A600 40 Mb HD, 2 Mb RAM, WB 2.1, x-drive, mon Philips 8833-II, mus, joy, ca 300 disketter, nytto och spel, 5.000 kr. Tel: 0522-750 37.

A600 40 mb HD, 1 Mb x-ramminne, mus, matta, 1 joy, DPaint III, Super Word, div spel mm, bra skick, 3.000 kr. Tel: 0173-142 41.

A600 HD 40/2, spel, nytto, musik, ca 100 disk, joy, diskbox, mus, matta, x-minne, 3.200 kr. tel: 019-33 55 35.

A600 HD 40 Mb HD, x-minne, 100-tals disk, 2 joy, org.spel, diskbox, mus, matta, datatidningar, böcker, WB 2.1, 2.500 kr. tel: 08-600 26 97, Erik.

A600 HD 40 Mb, 180 disk, diskettbox, 2 joy, mus, matta, böcker, många prgr mm, 3.900 kr. Tel: 0430-118 09 eft 18.00.

A600 HD pkt utan monitor, kablar, instruktionsbok tillk. mkt gott skick, 5.500 kr. Tel: 031-46 94 42.

A600 HD, 2 Mb RAM, 40 Mb HD, org spel och nyttoprgr, många PD spel och nytto, gar till 9508, 3.000 kr. Tel: 026-16 62 97.

A600 HD, 40 Mb HD, 2 Mb RAM, 150 disk, Amos pro, org scart, 2 joy, mus omk, mus, matta, diskbox, högstbj. dock minst 3.000 kr. Tel: 0382-129 49, Martin.

A600 HD, 40 Mb HD, mus, matta, spel, prgr, x-kabel till TV, 2.600 kr. Tel: 0370-544 74, Johan.

A600 HD, 40 Mb, nyttoprgr, mus, joy, org spel, PD prgr, disketter, diskbox, 3.700 kr. Tel: 08-530 319 81.

A600 HD, 40 Mb, x-drive, 7 org spel, massa spel och prgr på 50 disk, mycket bra skick. 3.400 kr. Tel: 040-15 27 70, Alex.

A600 HD, gar t.om 94-12-29, Philips monitor 8833-II, mus, matta, joy, 4.500 kr, Tel: 0302-405 36, Gbg området.

A600 HD, monitor C1084, skrivare Star LC24-200 colour, x-minne, joy, mus, matta, 4.000 kr el högstbj. Tel: 0303-33 89 13, Rikard.

A600 HD, monitor Commodore 1084S, x-drive, x-meg, Pythonjojje, 15-tal spel, 100-tal disketter och box, 6.500 kr, kan disk, Tel: 0470-932 84, Arild.

A600 HD, många bra prgr, 2 Mb, x-minne, 5 org spel, ca 50 disktter, 3 joy, 3.500 kr, köp inom 1 vecka så medföljer ett Nintendo, ev byte mot A1200 utan tillbehör. Tel: 0141-534 37, Martin eft 18.00.

A600 med 11 måndags garanti kvar 1400 kr. Tel:0141-101 92, Anders.

A600 med kindwords 2.0 och ca 100 disk. tel: 0479-140 49, Martin.

A600+, 40 Mb HD, 2 Mb RAM, x-drive, 2 möss, 2 joy, 9 nålars s/v skrivare, modem, ca 200 disk, 2 mån gar, 5.000 kr. Tel: 019-26 10 52.

A600, 1 Mb kick 2.05, monitor, x-drive, mus, 2 joy, joy/mus omk., Tekno Amiga, ca 300 disk med box, 4.000 kr. Tel: 0171-398 23.

A600, 80 Mb HD, 2 Mb chip, x-drive, C1084S monitor, Star LC10 colour Pr, mkt tillbehör, högstbj. Tel: 033-25 85 25.

A600, mus, joy, spel, skolprgr, manual, ordbeh, mm, innehåller disk, seriösa svar. 200 kr. Tel: 0523-129 00.

A600, mus, prgr, spel, manualer. mellan 2.000 - 2.500 kr, (beroende innehåll) Tel: 0523-129 00.

A600HD 40 Mb HD, 2 MB Chip, 2 MB Fast, Kick 2.05, Wb 2.1 4500 kr. Anders. Tel:0454-881 56 Dagtid

A600HD, 20 Mb HD, 2 Mb RAM, WB 2.04, joy, 50 disk, 2.000 kr. Tel: 021-14 15 83, Peter.

A600HD, 40 Mb HD, CD rom (CDTV), CD 60 Mb material, 100 tals disk, WB 2.1, 2 Mb minne, 2 möss, (trådl), 2 joy, nollmodem mm, 4.500 kr. tel: 08-600 26 97, Erik.

Accelerator till A500+, CSA-MMR, 25 CPU 68030 (MMU), FPU 68882, 25 MHz, 512 k SRAM & 2M 32 bitars DRAM, 3.500 kr. Tel: 0520-963 49 & förhandla.

Action Replay 3, 250 kr, x-drive 260 kr, Kickstart switch med 2.04, 450 kr, Videodigitizer med RGB splitter 700 kr, Bok Amiga Adv. Basic 100 kr. Amos 100 kr. tel: 0304-66 76 82.

ADB för dig (Enfeldt, Olsson, Sturmark) bok som ny 200 kr. Defekt MPS 802 matrisskrivare (troligen kretsarna) 100 kr + frakt. Tel: 0523-129 00, Fred.

AGA demos, Love/FLT (2d) 26 kr, Maximum overdrive 2 (3d), 39 kr, Pg 629 37 46-1 eller kontanter till: NP, Bergsg. 13/35, 735 31 Surahammar.

AGA Demos: Love/FLT (2d), 26 kr, Lethal Dose/Faculty (2d) 26 kr, Pg 629 37 46-1 eller sänd pengar till: Eurosoft, Bergsg. 13/35, 735 31 Surahammar.

AGA PD, ca 200 disketter för A1200/4000, billigt, ring för gratis lista, Tel: 0220-319 09, Nicklas.

Aktie prgr till Amiga, visar med uträkningar, diagram när det är dags att köpa eller sälja aktier, snabbt och lättanvänt. tel: 0451-814 34.

Aktieprgr till Amiga, Visar med uträkningar, diagram när det är dags att köpa eller sälja, Snabbt och lätt. Tel: 0451-814 34.

Amas II, kvalitetssampler, programvara medföljer, 500 kr. Tel: 040-47 34 16, Martin.

Amiga CD32 14 MHz & 2 meg, 2 org spel, Oscar & Diggers, mer än 100 PD spel + demos av Eric Shwartz och mycket annat, 3 CD, 1 joy, mus, joypad, 11 mån gar, 2.600 kr. Tel: 0417-123 08.

Amiga joystick, Quickjoy Top star 225 kr, Amiga vision 300 kr, Prowrite 3.0, 200 kr, Superbase 2, 200 kr, Tel: 08-96 85 72.

Amiga org spel från 50-200 kr, T.ex Cannon Foder 170 kr, Vikings 75 kr, Wings 200 kr, Castles 100 kr, Special Forces 150 kr. Tel: 08-96 85 72.

Amiga org spel säljes eller bytes, Cannon Fodder, Simon the Sorcerer, Genesia,

Amiga org spel säljes eller bytes, Cannon Fodder, Siom the S., Genesia, Championship Manager Italia, Desert Strike, The Chaos Engine mm. Tel: 042-29 12 16, Martin 14.00-22.00.

Amiga org spel, 10 st, Eye of the Beholder, Black Crypt, Pools of darkness, Monkey Island 2 mm, 50-250 kr/st. Tel: 031-55 50 69, Robert.

Amiga org spel, 10 tal bl.a Elvira II, Legend, Black Crypt, Epic, Shadowsland, JM AM Football, Hook, 50-200 kr. Tel: 0470-932 84, Arild.

Amiga org spel, 23 st, äventyr, sport mm. Tel: 026-13 15 12.

Amiga org spel, 150-250 kr/st, bl.a Banshee och Beneath a steel sky. Tel: 031-18 77 68.

Amiga org spel, Beneath a stell sky 250 kr, Theme Park 300 kr. Tel: 013-29 72 43.

Amiga org spel, Larry 2 & 3, Indy 3 LC (Adv) Bards Tale 3, Uninvited 100-150 kr/st, Hintbooks, Bards Tale 1 & 3 50 kr/st. tel: 019-13 18 09, Johan.

Amiga org strategi spel. Mindgame, 250 kr, Firezone 100 kr, Omega 100 kr. Tel: 0174-130 01 eft 18.00.

Amiga org, A-train, Ishido, Curs of enchantia, Zool, G-loc m, fl 120 kr/st. Tel: 070-748 76 02.

Amiga org.spel, 50-150 kr/st för info tel: 0416-138 64, Mattias.

Amiga org.spel, Space Hulk 250 kr, Syndicate 200 kr, Realms 200 kr, Transarctica A1200, 200 kr m.fl. Tel: 0278-392 76, Peter.

Amiga PD spel, Tetris AGA 1D, 20 kr, Megaball AGA 1D, 20 kr, Motorola Invanders 2D, 40 kr, Alla 60 kr, Best, pengar, adress till: Gustav Nordh. Skogsv. 11, 533 32 Götene.

Amiga spel, Sensible Soccer 250 kr, Lotus Turbo Challenge II, 250 kr, Robocop II, 100 kr, Pro Tennis Tour II, 200 kr, Tel: 0490-326 95, Mattias.

Amiga spel/Might and Magic III, 200 kr, Legend of Kyrandia 200 kr eller båda för 300 kr. Tel: 018-40 27 84, Jimmie, 17.00-20.00.

Amiga tillbehör, monitor 1084S, 1.300 kr, 10 org spel 100 kr/st, 200 disketter 4 kr/st, 2 Mb extern minne 800 kr, x-min, drive, midi, A.R, tek AM 200-400 kr Tel: 018-32 47 39, Henrik.

Amiga tillbehör, Trach 24, 450 kr, Amiga vision 700 kr, The Patriciar 250 kr, böcker 180 kt/st, Amiga dos inside out Amiga intern Amiga tricks & tips Amiga user interface styleguide, Tel: 013-12 26 17.

Amigaspel org. Kings Quest V, Lemmings I, 100 kr/st + frakt. Tel: 0390-413 05, Joel.

Amigaspel, bl.a Thunderhawk 280 kr, Ghouls n'Ghost 175 kr, Ninja Warriors 150 kr, Amiga handbok på 320 sidor, mycket bra. 275 kr, Tel: 0176-605 16, Janne eft 16.00.

Amos 200 kr. Tel: 0320-600 70.

Atari 520 st FM, 1 joy, mus, ngt def, ca 50 spel, 1.000 kr. Tel: 0645-600 65 eft 16.00.

Beneath a steel sky till Amiga 250 kr, Tel: 013-29 72 43.

Läs det här så slipper du en massa trubbel

Datorbörsen är endast öppen för privatpersoner som vill sälja, köpa, eller byta datorer, tillbehör, originalprogram samt för dem som söker eller har jobb att erbjuda. Det är förbjudet att annonsera om piratkopierade spel- och nyttoprogram samt manualer. Likaså är det förbjudet att annonsera med syfte att organisera byte av kopior, program och/eller manualer. Insända annonser av denna typ publiceras inte utan överlämnas till representant för organisationen SIMP. Detta kan medföra rättslig prövning vilket innebär att annonsören riskerar böter eller fängelse i upp till två år.

Vi publicerar inte heller annonser som gäller bilder av pornografisk karaktär, annonser där endast postgironummer men inte telefonnummer anges, eller annonser som på andra sätt kan uppfattas som oseriösa eller stötande. Annonser begränsas till två stycken/person och nummer. Försäljning eller byte av program eller spel maximeras till fyra titlar per annons. Titlar och pris vid försäljning eller byte måste alltid uppges i annonsen. Likaså måste annonsören bifoga namn och adress, vilka dock inte behöver finnas med i annonsen. Annonstexter som inte följer angivna regler publiceras inte.

Billiga PD diskar, shareware, freeware etc, för lista skicka 5 kr + frankerat kuvert till: JoMa PD, c/o Jonas Welam, Ystarv. 121, 906 25 Umeå.

Bridgeboard A2088 till A2000 komplett med 5.25" drive, MS-DOS, manualer mm, 1.400 kr, billigare vid snabb affär. Tel: 0520-963 49.

C128 med 1541 diskettstation, TFC III, Wico joy, disketter, box, allt fungerar, mycket spel, 900 kr. Tel: 0271-140 47, Anders.

C64 bandstation, diskdrive, joy, org spel, diskettlåda och Nintendo med 2 st handkontroller och 1 st spel, 1.900 kr, även i delar. Tel: 0524-303 80, Lennart.

C64 med band + disk inkl 100 tal spel, 1.500 kr, kan disk. Tel: 08-711 86 03.

C64 med bandstation, diskdrive 1541, 250 spel, manualer, kanonskick, 1.000 kr. Tel: 0924-200 41, Robert.

C64 med diskdrive, mycket spel + VIC 64 grafikboken säljes eller bytes mot modem, 750 kr. Tel: 08-718 15 81.

CA super Project, project management prgr för windows, helt nytt och oöppnat, 1.000 kr eller högstbj. Tel: 031-12 70 06, Peter.

CD rom Prince Interact 400 kr, Rock Rap'n Roll 350 kr, helt nya obrutna. Tel: 08-540 657 25, Anders.

CD32 demo säljes, CD med 6 spel 100 kr, Amiga org spel säljes, Lemmings 1, 140 kr, Bards Tale 2, 70 kr. Tel: 036-691 79, David.

CD32 spel, Simon the S, 300 kr, Labyrint 200 kr, Liberation 250 kr, Tel: 0481-502 90, eft 18.00.

CD32 säljes billigt, lite använd, 3 spel, handkontroll, manualer medföljer, 3.100 kr. Tel: 036-691 79, David.

CD32, 1 joypads, spel Oscar och Diggers 2.850 kr. Tel: 0155-308 20, Robert.

CDTV, tangentbord, diskettstation, trackball, mus, 4CD, 3.500 kr. Tel: 042-18 16 53.

Channel Z disktidning om och för A1200 nr 1 1D, 20 kr, Nr2 1D, 20 kr, nr3 2D, 40 kr alla 60 kr. Best, pengar, adress till: Gustav Nordh, Skogsv. 11, 533 32 Götene.

Cheat diskar, 2 st med fusk, hints och tips till 950 spel, 25 kr på pg 633 73 19-5. Tel: 036-451 94, Patrik.

Commodore 80286 Bridgeboard, 1 st 3_ atp drive + kart, 1 st 5 1/4 int Pc drive. Tel: 0243-858 64.

Compaq Presario 486x25/4/120 monitor ljudkort CDrom win 3.1 dos 6.2 works spel manualer 3 års gar, 14.000 kr Tel: 0411-745 51.

DCTV grafikkort 16.7 milj färger, Framegrabber, max uppl. 736x576, 1.500 kr. Tel: 035-398 72, Johan.

DCTVdigitizer/grafikkort/24 bit ritprgr, mkt bra uppgrad till A500, 1.800 kr, RGB konverter till DCTV 500 kr. Tel: 08-609 95 65, Magnus dagtid.

Demomaker, skapa fräcka demos enkelt med Demomaker, 250 kr. Tel: 0372-172 00.

Desktop Dynamite Pack AGA, DeLuxe Paint 4, 2 spel, Dennish Oscar, Wordworth, Print Manager, allt för 500 kr. tel: 0457-221 12.

Dice C reg i ROMKERNEL includes & Autodos och Librarys & Devices + Amiga C for beg. 400 kr. tel: 08-89 47 43.

Display Enhancer 2320 flr A2000, 1.300 kr, CVlab Y/C (S-VHS), 2.700 kr, Retina 24 bit grafikkort 3.000 kr. tel: 018-40 09 71.

DKB 1202, 4 Mb minne, 16 MHz FPU, klocka, 3.200 kr. Tel: 054-87 05 83, Daniel.

DMZ register, håll ordning på alla recensioner etc i DMZ, för mer info ring Tel: 0472-309 92, Torbjörn eft 18.00.

DMZ, flera kilo DMZ från senaste åren säljes till högstbj. Tel: 08-600 26 97, Erik.

DP-IV AGA 600 kr, Civilisation AGA 250 kr, Elite II, 150 kr, Alien B.II AGA 150 kr, Chaos E 150 kr, Pinball Fan, 150 kr, Tel: 021-12 27 85.

DSO, dosdriver ger 960 kb/disk (2.1/3.0) 30 kr Pg 639 30 79-6. Tel: 031-49 28 20, Anders.

Dune 2 150 kr, European champion 100 kr eller byte mot KQ 6 eller startech AGA. Tel: 036-37 13 86.

En disk med tecknade animationer (filmer) som spelas upp till musik, 20 kr till D. Sundelin, Ridv. 34, 172 48 Sundbyberg.

Fabriksnya Midi interface, 2 års gar, 199 kr. Tel: 0304-66 76 82, Petter.

Fax Modem 14400 v32.bis, T-märkt med manualer, 1.300 kr. Tel: 0920-496 32.

Fonter outline, perfekt för alla skrivare, 2 disk, 40 kr, 6 disk 80 kr, Pg 639 30 79-6. tel: 031-49 28 20, Anders.

Frontier Elite II och Tornado org spel 200 kr/st, Tel: 0480-350 89, Calle.

Grafikkort Picasso II 2 Mb + TV paint jr, 3.500 kr, G-force 030-25 1 Mb matteproc, 3.700 kr, Minne till G-force 4 Mb 60ns, 1.800 kr, minnekort A2058 4/8, 1.800 kr Tel: 0418-601 54, Ulf.

GVP A500 HD + Series II 52 Mb, massor av kanonprgr och spel, 1.100 kr. tel: 0523-507 68.

HD 80 Mb SCSI 1.000 kr. Tel: 0911-302 02, Fredrik.A600, 85 Mb inbyggd HD, 2 Mb RAM, gar HD t.om 950629, gar dator t.om 9412 05, mus, matta, 2 joy, box, 3 org spel, 77 disk, 3.000 kr. Tel: 08-749 08 49, Mikael.

HD 210 Mb, 3.5" Conner, 4 mån gammal, 1.700 kr eller bytes mot 4 Mb SIMM 72 pin (70ns), tel: 031-43 24 80, Daniel.

HD till A500 (Protar 20 Mb SCSI (Seagate) + 1 Mb RAM + tranfo) 1.500 kr. tel: 031-81 13 71, Peter.

HD till A500, supradrive 210 Mb, 2 Mb RAM, SCSI, 13 mån gar, knappt använd, 4.000 kr, kan disk. Tel: 042-33 01 75, Tobbe.

Håkans Amiga PD 2 infodisk + kat 18 kr, över 3000 svenska bild-klipp och DTP ORD & ritprgr, allt du behöver, 299 kr Pg 56 30 51-2, Tel: 0500-48 47 68.

Hårddisk kontroller med 2 meg RAM, 1.100 kr. Tel: 0303-22 27 80, Mattias eft 15.30.

M-tips, A-lotto, måltips, lottoprgr med system efter nycklar eller slump, rättning, kupongutskrift mm mm 125 kr Pg 457 81 47-3, Tel: 040-12 50 91.

Minnesexpansion, Supra RAM 500 RX med 2 Mb, till A500 som nytt, 1.000 kr.kan disk. Action Replay 2 till A500, 300 kr, Tel: 021-18 26 98.

Modem 14400 baud fax, nästan nytt, inkl instr. bok och programvara, 1.500 kr. tel: 060-405 88, Tony.

Modem GVC 14400 V42 bis, fax, med prgr för PC och Amiga , 3 års gar kvar. 2.000 kr. Tel: 013-26 05 49.

Modem Hayes 14.400 V32 bis, faxmodem, kpl 2.000 kr, Handscanner Alfascan plus med prgr 256, gråskalor till Amiga, 1.200 kr, billigare vid snabb affär. Tel: 040-96 82 83.

Monitor Commodore 1940S, specialanpassad för A1200 grafikkretsar 2.500 kr. Tel: 0155-308 20, Robert.

MultiMedia prgr, Media Show & Elan Perfo (kick 1.3) 150 kr, Tel: 0372-865 75.

Multisyncmonitor Commodore 1950 till Amiga/PC, 3.000 kr, 2 st 3.5" interna DD drivar för A2,3 och 4000, 400 kr/st. Tel: 018-40 33 51.

Org spel slumpas bort, Civilization 100 kr, Gunship 2000, 100 kr, sänd frankerat kuvert till: Petter Larsson, Pl 6202, 440 74 Hjälteby för prislista.

Org.spel till Amiga, Beneath a steel sky (sv) 300 kr. tel: 0451-400 08, Henrik.

Org.spel, Thunderhawk 150 kr, Double Dragon 3, 150 kr, WWF Rampage Tour 200 kr, Walker 230 kr, Joystick Cheeta Star Probe 80 kr. Tel: 042-705 60.

PageStream 2, 22 amerikansk version komplett med 6 disketter och manuel i org kartong, 1.000 kr. Tel. 031-81 18 38, 031-16 82 08, Lasse.

PC GIF bilder, sport, politik, Djur, platser, snygga tjejer, bilar mm. 15 kr på pg 625 83 00-0, för demo disk. Tel: 08-750 84 26, Derek.

PC sperl org; X-wing, Spellgraft, Space quest 1 & 2, Batmans returns, Hook, Litil Devil, Lotus, 290 kr/st. tel: 0708-84 12 08.

PD eliten är ett växande Amiga bibliotek med många bra diskar och egen PD klubb, låga priser, bra service, 10 kr för lista/info till: PDE, Pilv. 18C, 341 76 Ryssby. Pg 628 49 22-9.

PD prgr till Amiga, över 8000 prgr finnes. För 3 listdisketter, 30 kr på Pg 633 73 19-5, Tel: 036-451 94, Patrik.

Roland D110 ljudmodul, 2 ex ljudkort Editor till Amiga, ca 1000 ljud på disk mm, 2.800 kr.tel: 0141-600 48, Mats eft 18.00.

Sam & Max (disketter) 300 kr. tel: 0320-600 70.

Sega Mega Drive + CD, 12 st spel CD, bl.a Tomcat Alley, Dune, 3 st kontroller, allt i org kart, 4.900 kr. Tel: 0159-200 39, Nicklas eft 16.30.

Sega Megadrive 1 joy, 7 spel med org förp. 1.500 kr el högstbj. Tel: 08-740 26 40, Markus.

Skrivare Commodore MPS 1550C, 9 nålars, färg, OBS! Ny, 1.500 kr. tel: 921-18 26 98.

SNES final fight, Barts nightmare 300 kr/st. Tel: 08-710 78 81, Niklas.

Spacehulk 150 kr, Ogeneration AGA 100 kr, Flashback 120 kr, Settlers 200 kr, Wolfchild 100 kr ev byte. tel: 036-37 13 86.

Spel, Abandoned places 2, 300 kr, Assassain 200 kr, Amberstar 200 kr, Shadow of the beast 3, 300 kr, Last Ninja 3, 200 kr, Cadaver 200 kr, Tel: 044-24 35 18, BBS 044-24 78 04.

Spellösningar till över 50 st äventyrsspel, ett måste för äventyraren, 25 kr + disk. Tel: 0372-172 00.

Supernintendo med en dosa + 3 spel, 1.300 kr, kan disk. Tel: 0645-600 65.

Supra 52 Mb HD till A500 0.5 Mb RAM full med nytto, 2.800 kr. Monitor Commodore 1081, 1.800 kr, mpnga org spel mm. Tel: 031-12 39 19, Peter.

Svenskt DTP prgr Pagesetter 2, svensk manual och typsnitt, perfekt både till laser och 9, 24 nål-skrivare, 425 kr. Tel: 0500-48 47 68.

Thermo transfer, färgskrivare med fyra färgband, obs! seriell inkoppling, 1.700 kr inkl porto. Tel: 0171-398 23.

Turbo PD, mycket prisvärd från 7 kr/st för alla PD diskar till Amiga, lista 8 kr, tel: 0340-205 28, Pg 833 70 68-4.

Två diskar med moduler bl.a hårdrock, techo och pop, Skicka 20 kr till D. Sundelin, Ridv. 34, 172 48 Sundbyberg.

US Robotics 14.400 HST V.42 bis, 2.500 kr, kan disk. Tel: 0410-230 71, Jörgen.

Vidi Amiga 12 AGA färgdigitizer 800 kr, x-drive commodore (svart) 350 kr. Tel: 08-570 364 77, Harri, kvällar.

Vidi Amiga 12 säljes eller bytes mot grafik prgr, ev tillägg. Tel: 031-40 20 19.

Wing Commander 150 kr, Impossible Mission AGA 200 kr, Eye of the Storm 150 kr, Du får alla för 400 kr. Tel: 0346-434 43, Erik eller Martin.

Xenolink v 1.90 (ny vers) det bästa bbs progget till Amiga. OBS! Progget kommer att registreras till dig. 1.100 kr. Tel: 08-570 364 77, Harri.

Zip-minne, pagemode, 1Mx8, 1.900 kr/4 meg, OBS nya Tel: 018-30 38 28.

KÖPES

1-2 UART 8520 (Amiga standard) köpes, måste förstås vara hel och fullt fungerande. Tel: 035-363 50, Thomas.

3d konstruktion kit till ett hyfsat pris, helst med inlärningsvideo, men det är inte nödvändigt. Tel: 035-363 50, Thomas.

52 Mb 3.5" IDE hårddisk köpes med kabel, max 550 kr. Tel: 0415-113 15, Olov.

A-frakt senaste versionen, OBS! org. CD skivor med Amiga prgr, fronter och bilder, skriv vad du har samt priser, H Vikander, G:a Kungsv. 55 B, 541 32 Skövde.

A1200 + trafo, mus, ca 3.000 kr. Tel: 0220-369 11, Johan.

A1200 med eller utan tillbehör, helst med HD. Tel: 031-23 59 17.

A1200 med x-drive, max 2.500 kr. Tel: 0435-251 20, Micke.

A500, gärna med tillbehör, billigt. Tel: 033-13 28 21, L-O.

Amiga org spel köpes även spelparti, Billig A500 med tillbehör och mycket org spel 1084S köpes billigt. Tel: 0521-102 12.

Amiga org Startrech AGA, King's quest 6 AGA, Kings Quest 6 KGB, Tel: 036-37 13 86.

Bandspelare till C64, 100 kr, diskdrive till C64 200 kr. tel: 016-11 77 02.

Blizzard 1220 eller liknande 4 Mb + FPU. Tel: 063-10 13 26, Roger.

Blizzard 1220 eller liknande, 4 Mb + FPU. Tel: 063-10 13 26, Roger.

C64 för max 800 kr. tel: 0370-175 06, Daniel.

CD ROM till A500, gärna med prgr och spel, max 1.000 kr. Tel: 0506-404 09.

CD32 spelet Simon the Sorcerer köpes. Tel: 036-918 05, Jonas.

CDTV, tangentbord + 3.5" IDE HD på 100-250 Mb, köpes. Tel: 011-14 73 56.

Curse of Eenchatntia, The settlers, Beneath a steel sky och King's quest 6. Tel: 08-15 68 90.

Datics färgscanner AGA till Amiga till bra pris. Tel: 013-12 26 17.

Disketten med prgr exempel till boken Amiga tricks & tips, max 75 kr. tel: 0372-865 75.

DMZ från 1990, med assamblerskolan i, även andra nr med programmeringsart. Tel: 0550-132 76, Daniel.

Eye of the Beholder I i bra skick köpes för 140 kr. Tel: 031-775 25 88, Anders. HD, minst 100 Mb overdrive/IDE till A1200, max 1.500 kr. Tel: 0431-506 32, Fredrik, 16.00-21.00.

Hintbook till Indiana Jones and the last Crusade 3 köpes. Tel: 0340-767 45, Anders eft 17.00.

HiSpeedPascal el annan Pascaleditor + kompilator, Scala MMx, en billig Cd32:a samt accelerator/minneskort med MMU till en A1200. tel: 026-10 62 41.

Hårddisk 3.5 IDE, över 400 meg, billigt. Tel: 0241-511 90, Erik.

KGB köpes för 150 kr. Tel: 0340-767 45, Anders eft 17.00.

Lösningen till Zork I köpes, max 20 kr, Tel: 019-27 00 90, Daniel.

Mikrovågshuvud (magetron) till Husqvkunel, ny eller beg. Tel: 0660-454 50.

Minnesexp till A1200, max 2.500 kr, Henrik Johansson, Jungfrustigen 3, 574 39 Vetlanda.

Minnesexp. till A1000 (extern) 1-2 mbyte, max 500-650 kr, Tel: 08-511 794 41, Andy.

Modem 14.400 eller 28.800, max 1.500 - 2.000 kr till Amiga, Henrik Johansson, Jungfrustigen 3, 574 39 Vetlanda.

Multisyncmonitor till A1200 köpes. Tel: 0300-204 96, Magnus.

Overdrive till A1200, billigt. Tel: 0241-511 90, Erik.

PC prgr köpes på 5 1/4" disketter, allt av intresse. Tel: 0582-141 10, Tommy, mellan 07.00-16.00 eller 070-747 87 72.

Pools of Darkness köpes eller bytes mot Pools of Radiance, max 150 kr. Tel: 0370-175 06, Daniel.

Sam & Max till PC CD rom köpes eller bytes mot Day of the Tentacle. Tel: 0596-332 05, David.

Sampler (ej hemmabyggd), helst GVP:s DSS8+8 bit stereo sampler, men allt annat av intresse inkl sladdar och prgr, max 400 kr. tel: 0122-401 62, Kalle.

SCSI kontroller till A500, gärna med minne, mycket billig. Tel: 035-363 50, Thomas.

Stativ/NEC Mult.Sync 2/A, Jag köper ditt stativ/fot till ovanstående. tel: 0472-309 92, Torbjörn eft 18.00.

Stereo Sampler med manualer och diskar, max 400 kr, X-drive, Max 200 kr. Tel: 0278-190 47, Daniel.

UMS 1 & II + ev x-disk, även andra start. spel av intresse. tel: 019-24 60 69, Olof

X-drive till A500 köpes. Tel: 0500-43 81 53, Tomas.

X-drive till A500, ca 300 kr. Tel: 019-25 30 84, Krister eft 16.00.

BYTES

A500 V2.04 1 Mb, x-drive, monitor 1084, skrivare MPS 1500C HD+ A590 2 Mb RAM, 20 Mb HD, mus, joy, div spel & nyttoprgr bytes mot PC min. 386dx. Tel: 0521-142 56, Martin.

Amiga org spel, Codename Iceman, Kings Quest 2 bytes mot Beneath a steel sky och/eller Dune II. Tel: 016-12 29 18, Andreas eft 16.00.

Amigaspel, Hired Guns och Civilization AGA mot Gunship 2000 AGA och Battle Isle 2. Tel: 08-711 71 75, Jörgen.

Amigaspel, Ishar II AGA och Simlife AGA mot Spacehulk och Sierra Soccer. Tel: 08-71 17 15, Jörgen.

B17 Flying fortress bytes mot Reach for the skies. Detroit (A500) bytes mot Willy Beamisch. Tel: 0340-767 45, Anders eft 17.00.

Bebeath a steel sky (sv) mot Kings Quest 6, Universe. Tel: 0512-531 11, Petter.

C64 med diskdrive, mkt spel bytes mot modem. Tel: 08-718 15 81, Johan.

CD 32 spel bytes eller säljes, ca 20 st bl.a Microcosm 250 kr, Liberation 200 kr, Seek & Destroy 150 kr, bra skick. Tel: 031-20 99 05.

CD rom spel till PC, Beneath a steel sky bytes mot Outpost, Tie Fighter eller Sim City 2000. Tel: 0413-604 20, Ronny.

CD32, Simon the Sorcerer bytes mot Universe. tel: 016-11 77 02.

Demos mm bytes till Amiga, sänd lista till: Roger Johansson, Hällebäcksv. 4C, 312 32 Laholm.

Div Mac spel bl.a Wolfenstein och Kings Quest 6 bytes mot Theme Park, Kyrandia 2 eller Dune 2. Tel: 040-91 68 67, Per.

Easy Amos org med manualer bytes mot Aoms pro eller sampler. Tel: 023-179 23, Tobbe.

Elite 2 Frontier bytes mot Simon the Sorcerer eller Innocent until caught. tel: 0303-22 27 80, Mattias eft 15.30.

Hook bytes mot Simon the Sorcerer e.dyl, kan också säljeas för 200 kr (Amiga). tel: 0520-748 35, Kristoffer.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Thunderhawk och Monkey Island 2 bytes mot Rise of the Robots, Ishar 3 och Dangerous Streets. Säljes även för 100-300 kr/st. Tel: 0524-303 80.

Jag byter min CD32 mot Ramkort (turbokort) till A1200, t.ex Blizzard 1200 med (8meg), Blizzard 1220 (4meg) eller Datic X12 (4meg), även andra av intresse. Tel: 0122-401 62, Kalle.

Jag säljer eller byter mitt Banshee till CD32, 200 kr eller byte mot sampler eller CD32 spel. Tel: 0122-401 62, Kalle.

Jurassic Park, Indy 4, Thunderhawk och Hook bytes mot Rise of the Robots, Beneath a steel sky och Brian the Lion eller Benefactor. Tel: 0524-303 80, Carl.

Kings Quest 6, Hired Guns eller Simon Sorcerer AGA bytes mot Ishar 2 AGA, Liberation, Ambermoon AGA eller liknande rollspel. Tel: 090-13 86 52, Mats eft 18.00.

Legend of Kyrandia bytes mot Quest for Glory 1 eller 2 till Amiga. Tel: 0370-136 85, Alexander.

Maddog 2 CD rom (pc) bytes mot Myst. Tel: 0158-411 55, Nicolas.

Moduler bytes, lista + brev = 100% svar, Leon, Gärdesv. 15, 333 93 Skeppshult.

NHL Hockey 94 eller RAC Rally bytes mot Colonization eller Outpost. Tel: 08-746 72 36, Gustaf.

Nintendo 8 bit, 5 spel med 2 handkontroller och kartor bytes mot A500, A2000, A1200. tel: 0292-511 77.

PC spelen Sam & Max, Day of the Tentacle eller Hands of Fate bytes mot RAC Rally, Theme Park, Pirates Gold eller Settlers. tel: 0652-500 44, Petter.

Premiere manager 1 bytes mot förslag. Tel: 013-17 38 90, Johan.

Simon the Sorcerer , Legend of Kyrandia och Hook bytes till andra Amiga spel, helst Kings Quest 5-6 och Until Caught. Tel: 019-27 00 90, Daniel.

Simon the Sorcerer bytes mot Beneath a steel sky (sv) eller Detroit on the Ball. Tel: 026-13 15 12.

Space Quest 4 eller Simon the Sorcerer + HB bytes mot Flight Simulator 2 (Amiga) HB till Indy 3 köpes. Tel: 0340-767 45 eft 17.00.

Vill byta mitt Return to Zork mot ett annat bra CD spel. Tel: 0660-462 77, Björn.

ARBETE

ACC söker medlemmar, 150 kr/år + 10 disktidningar + tidningar, ACC= Amiga Company Club. Tel: 0345-211 96, Jodd.

Amiga kontakter sökes för byte av spel PD, Demos mm. Skriv eller ring till: Carl Hermansson, Pl 895, 450 54 Hedekas. Tel: 0524-303 80.

Amiga kontakter sökes, 100% svar, även AGA, skriv till. Mattias Rengstedt, Hasselg. 18, 521 30 Falköping, Tel: 0515-142 88.

Assemblerprogrammerare till shareware spel typ "knäpp Jörgen" sökes, (A1200). tel: 0520-243 52, Fredrik.

Demogrupp med medlemmar från Insane, Silents, Defjam Hardcore Design, Vision, Defiance, Energy och andra, söker coders, Skriv till: Jani Oinonen, Kungsg. 9L, 553 31 Jönköping, sänd disk med ex. Alla får svar.

Grafiker sökes till demogrupp, skicka ex. till: Kalle Molin, Kullav. 32A, 262 53 Ängelholm.

Importera bioaktuella filmer på VHS och laser själv. Videoimportguiden nu 40 kr till: Tony Gustafsson, N. sövesgardsv. 5, 370 23 Hasslö.

Intresserad av att börja importera datorprylar eller elektronik? Beställ importkatalog på 200 eller 800 sidor i färgtryck, 100-200 kr/st Tel: 0325-521 90.

Jag behöver hjälp med kopiering av de filer jag har skrivit. Jag använder en A600, jag betalar för pappret som går åt samt portokostnader, Svein Tjelle, Slånbärsstigen 3B, 594 30 Gamleby.

Lätt och välbetalt arbete som sköts hemifrån. Skicka frankerat kuvert för info till: Tony Gustafsson, N. sövesgardsv. 5, 370 23 Hasslö.

Lätt och välbetalt pappersarbete som sköts från hemmet. För info ring eller skicka svarskuvert till. Nikolaj Glücksam, Kursgården Håcksvik, 512 95 Svenljunga. tel: 0325-521 90.

Se hit alla amatör musiker! Vi håller på med en ny musik disk och behöver moduler, bör helst inte vara över 50000 byte opackad, skicka alster till: Einstein/Brain Dead, Fårhjordsv. 56, 583 21 Linköping.

TDL söker grafiker & musiker till Amiga, TDL, Fläderstigen 5, 574 39 Vetlanda.

Tjäna pengar på din dator! En bok om hur du kan bli framgångsrik företagare med hjälp av din hemdator. För info sätt in 10 kr på pg 46 18 92-2, Paul. Tel: 0500-43 83 58.

Tjäna pengar på import! Häfte med adresser till 70 utländska företag, brevex. mm. 50 kr till: Tony Gustafsson, N. sövesgards. 5, 370 23 Hasslö.

Det är gratis att annonsera

Det är gratis att annonsera

Den 23 november är det dags...

för nästa nummer och då kommer ni att träffa plattformsskövlaren Ruff i spelet Ruff 'n tumble. Ska denne lille korsning mellan Emil i Lönneberga och Rambo skjuta alla andra plattformsspel i sank?

Följ också kampen om mänsklighetens fortlevnad i spelet Burntime.

Vi kommer också att publicera en lista på alla spel vi har recenserat under 1994. Ett ovärderligt hjälpmedel för alla önskelisteskribenter.



Pagestream är nu det enda alternativet för Amigaägare som vill jobba med DTP. Vi har provkört en förhandsversion av Pagestream 3.0. Läs i nästa Datormagazin om det verkligen blir några nya häftiga funktioner.

På DMZ-disketten till Datormagazin 17/94 fanns registerprogrammet db. I nästa nummer visar vi hur du gör egna register i det.

Om du vill att det ska bli en lyckad jul måste du läsa nästa nummer av Datormagazin. Du får en jättelista med tillbehör och program till din Amiga. Bara att kryssa för det du önskar dig och lämna listan till lämplig julklappsinhandlare.





Suncom
TECHNOLOGIES

FLIGHT MAX
NU ÄR DET DAGS IGEN!

Suncom har med sin utvecklade "SATURNUS-RING" teknologi nu skapat den ultimata joysticken för din PC´s flygsimulatorer. Den heter FlightMAX och har förutom sin unika roderkontroll och tuffa design, dubbla fire-knappar och gasreglage. Suncom´s marknadsledande joysticks har funnits på den svenska marknaden i snart 10 år. De utvecklade IRT-teknologin och skapade Sveriges populäraste joystick-TAC 2. Nu är det dags igen - besök din datorbutik och prova den du också.

GENERALAGENT:



INGENJÖRSFIRMA
INGEMAR BECKMAN AB

Box 1102, 121 15 ENSKEDEDALEN
Tel: 08-390 400 Fax: 08-649 70 20



Posttidning B
Datormagazin
112 85 Stockholm

JUNNTI PETER
PELLOVÄGEN 218
95793 PELLO
1247709
95TRANS

DATIC

Monitor



- Den enda lågstrålande Amigamonitorn!
- DATIC multisyncmonitor
- Klarar alla upplösningar på Din Amiga.
- Passar alla Amigamodeller.
- Stöder alla grafiklägen.
- 14", 0.28dpi matt bildrör.
- 15-38KHz hor. frekvens.
- Svenska instruktioner
- Passar även PC.
- 1 års garanti.
- Uppfyller MPR II normen.
- Kostar under: 5000:-

CITIZEN

DATORSKRIVARE

ABC



- Citizen ABC den perfekta färgmatrisskrivaren.
- Lekande lätt att installera. Upplösning 360x360dpi.
- ABC skriver tystare än de flesta matrisskrivare.
- ABC är snabb, 192 t/s.
- ABC har inbygd 50-arks arkmatare, så Du slipper använda det tråkiga och dyra traktorpappret.
- Svenska instruktioner.
- 2 års garanti.
- Kostar under: 3000:-

CITIZEN

DATORSKRIVARE

Projet IIC



- Äntligen en bläckstråle-skrivare till rätt pris för Dig som vill skriva färg!
- Mycket låg driftsekonomi genom smart refillsystem.
- Laserkvalité, 300dpi.
- Snabb 180tecken/sekund.
- Inbygd arkmatare.
- Svenska instruktioner.
- Citizen Projet IIC är tyst, för att inte störa Dig.
- Passar även PC.
- 2 års garanti.
- Kostar ca: 4000:-

DATIC

Scanner



- DATIC färg-handscanner.
- Stöder AGA grafiken.
- Hanterar 256.000 färger eller 64 gråskalor s/v.
- Mycket enkel installation.
- Ansluts till printerporten, med genomföring.
- Upplösning 50-400 dpi.
- 105mm läsbredd.
- Levereras med kraftfulla hanterings program.
- Finns även till PC.
- 2 års garanti.
- Kostar under: 5000:-

DATIC och CITIZEN marknadsförs av: ELDA Gå till närmaste datorbutik och fråga efter produkterna! Konsumentkontakt tel: 0523-5100